

# POWER PLAY

Die  
Nr. 1  
der Computerspiele- und  
Videospiele-Magazine

Markt & Technik  
DM 6,50  
öS 50,- / sfr 6,50  
Lit. 8400 / hll 7  
pkr 35,- / hmk 3,- / 60

Schöner wohnen

## DIE SIEDLER

Blue Bytes neue Heimat

Mörtelmeister

## SIM CITY 2000

Abgeklopft:  
Maxis baut  
weiter

Besser als Kino:

## STAR WARS REBEL ASSAULT

Prachtrammler

# SAM & MAX

Im Test: Das beste Adventure des Jahres





**Es  
ist der  
9. November  
1989...**

# AUFSCHWUNG OST



Für PC und AMIGA

9.11.1989: Die Mauer ist gefallen,  
eine atemberaubende Entwicklung beginnt!  
Du hast jetzt die Chance, den  
Aufschwung Ost zu schaffen! Unglaublich  
realistisch! In 25 Städten  
der neuen Bundesländer mußt  
Du regieren, sanieren, investieren!  
Die tagesaktuelle Wirtschaftssimulation  
der völlig neuen Art: Es gibt viel zu tun...

7 verschiedene, unterschiedlich schwierige Szenarien!

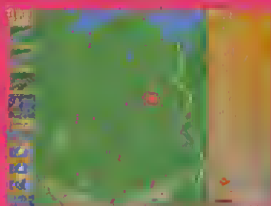
Große, detaillierte Landkarte!

Realitätsnahe Daten und Fakten!

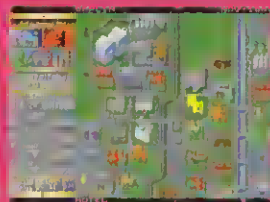
Detaillierte Grafik!

Bildschirmtext und Handbuch komplett in deutsch!

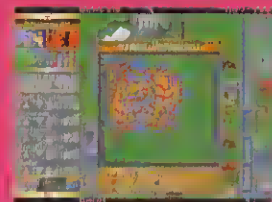
Einfache Bedienung mit Maus!



Detaillierte Landkarte...



...viel Realitätsnähe...



...und einfache Bedienbarkeit!

SUNFLOWERS

IM VERTRIEB VON BOMICO



 <p>Art nr. 29383 DM 62,85</p>	 <p>Art nr. 25592 DM 83,85</p>	 <p>Art nr. 26136 DM 125,85</p>
 <p>Art nr. 28983 DM 83,85</p>	 <p>Art nr. 25722 DM 83,85</p>	 <p>Art nr. 25722 DM 83,85</p>

3 Computer GmbH  
Schleißheimer Str. 92  
D-80749 München

**Abholcenter München:**  
**M80,Steinstr.3**  
**Tel.:089-6886846**  
 Druckfehler und Irrtum  
 vorbehalten! Preisänderungen möglich.  
 Inland: Lieferung gegen Nachnahme oder Barzahlung.  
 Versand: Nachnahme, vorab bezahlt.  
 Bis 2 Stück 9,90, ab 3 Stück 17,-  
 A/C-BLZ nur EC-Preise: 15,-f + DV 17,-  
 e-teile, Vertriebs-angabe, in und mit druckeinge-  
 druckte komplette deutsche Version ist... Abgabe:  
 xxxxx Armitag 1200, xxxxx, -PC, xxxxx .., CD;

# the fast



# intern

## Schöne Bescherung

● Es ist immer dasselbe: Das ganze Jahr jammern wir über den spärlich tröpfelnden Spielenachschub und dann, kurz vor Weihnachten, öffnen sich die Lagerschleusen der Hersteller zum anstehenden Festgeschäft.

In der Redaktion trudeln die Packungen gleich säckeweise ein und wir können uns endlich die Finger wundspielen. Erfreuliche Tendenz in diesem Winter: Für den Amiga wird nur erste Wahl geboten. Ihr findet kaum ein neues Programm, das nicht zumindest im oberen Wertungsdrittel angesiedelt ist. Unsere inoffizielle Büro-Skala "Freiwillige Spielzeit pro Redakteur" führt deshalb in diesem Monat ganz klar "Die Siedler" von Blue Byte an, dicht gefolgt von

"Cannonfodder" von Sensible Software. Auch sonst haben wir uns mit Leib und Leben für Commodore eingesetzt. Einzelheiten darüber, wie Knut beinahe auf halbe Größe gefaltet wurde und warum Christian auf der Amiga-Messe in Köln als Titelbild auftrat, erfahrt Ihr im Heft. Uns bleibt nur noch, Euch, unseren Lieblingslesern, ein frohes und lustiges Weihnachtsfest zu wünschen und zu hoffen, daß Ihr uns auch im nächsten Jahr gewogen bleibt.

Viele Geschenke und noch mehr Spaß wünscht Euer

**Power-Play-Team**



Eingescannt:  
Christian als  
Covergirl für unser  
"Multimedia  
Spezial"



Vorher und  
nachher: die  
Spieleschlacht an  
der Messetheke



Innovations  
bonus: Märchen-  
waldsimulator *Die  
Siedler* von Volker  
Wertich



29

**Labyrinth of Time:**  
Unsere Vorfäter  
druckten noch per  
Hand



26

**Sim City 2000:**  
Noch nie war das  
Stadtleben so wertvoll



48

**Cannonfodder:**  
Auch für unsere  
Freunde beim  
Bund. Oenkt  
dran: In fünf  
Monaten ist  
Ostern!



Jaguar: Erste Infos zur  
neuen Atari-Konsole

120

## Aktuell

Jubel, Trubel, Heiterkeit: Wir waren auf der Kölnmesse	16
News	10

## Wettbewerbe

Volle Kanne: Wir verlosen Getto- blaster, CDs und Videos	89
Umsonst: Gewinnt mit dem Chaos-Duo Sam & Max	21

## Story

Infocom: Der zweite Teil zum Klassikerthema	130
Pentium/PCI: Was ist dran an Intels neuestem Prozessor?	112

## Rubriken

Doc Düse	82
Editorial	5
Headware: Multimediale Infos	136
Hitparade	22
Impressum	76
Inserentenverzeichnis	76
Leserbriefe	124
Vorschau auf die kommende Ausgabe	142

## Computerspiele- tests

Alien Breed 2	50
Anstoß	37
Cannonfodder	48
Cyber Race	55
Cyber Punks	52
★ Die Siedler	46
Dracula: Unleashed	94
Incredible Toons	30
Indy Car Racing	28
Labyrinth of Time	29
Mad Dog McCree	54
Magic Boy	95

56

**Terminier mich!**  
Miese Roboter  
halten ein  
Bürogebäude  
besetzt.







Rebel Assault:  
Die Macht macht  
mobil

46



Overkill 96

★ Rebel Assault 46

★ Sam & Max 24

Shadow Caster 98

★ Sim City 2000 26

Starlord 100

Starship 102

Subwars 2050 104

Terminator Rampage 56

Wonderdog 51

#### Kurztests Computerspiele

Alien Breed 108

Cover Girl Strip Poker 108

Protostar 111

Space Hulk 106

The Humans 106

Whale's Voyage 111

### Videospieletests

Empire Strikes Back 116

Secret of Mana 118

Sonic Spinball 117

### Powertips

#### Computerspieletips

Betrayal at Krondor 75

Bob's Bad Day 67

Burntime 63

Dark Sun 61

Lost in Time 71

Seal Team 66

Sim Farm 100

Simon the Sorcerer 58

Snack Zone 62

Soccer Kid 70

Strike Commander –  
Tactical Operations 1 67

Whale's Voyage 66

#### Videospieletips

Shadowrun 77

Super Mario Allstars 79

#### Player's Guide

Day of Tentacle, Teil 1 90

28

Indy Car Racing:  
Freie Bahn für  
freie Raser



◆ 94 ◆








# MAGIC OF ENDORIA

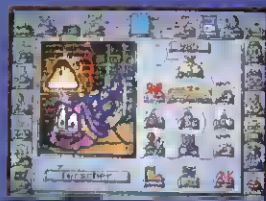


Geplant für  
PC, AMIGA, C64

Laß Dich entführen in die abenteuerliche  
Welt der Sagen und Legenden! Tief unter der  
Inselhauptstadt Amran lagert das verschollene  
Geheimwissen des einst unermesslich mächtigen  
Gottes der Endonen unberührt in Kristallräumen.  
Immer auf der Hut vor dem Rivalen sind zwei  
mächtige Zauberer auf der Suche nach Splittern  
des Kristalls des Wissens. Schlüpfe in die Rolle eines  
dieser Zauberer, leite und organisiere Dutzende  
unterschiedlicher, herrlich animierter Helfer! Die  
absolute Herausforderung für anspruchsvolle,  
findige Strategen!

-  Zwei-Spieler-Option über Null-Modem oder Netzwerk!
-  Ganze Heerscharen verschiedener animierter Akteure!
-  Super-Originelle Grafik mit vielen Details!
-  Bildschirmtext und Handbuch komplett in deutsch!
-  Spielstände speicherbar!

Mit 2-Spieler-Option  
über Null-Modem oder  
Netzwerk!



Heerscharen verschiedener Helfer...



...mit unterschiedlichen Aufgaben und Fähigkeiten...



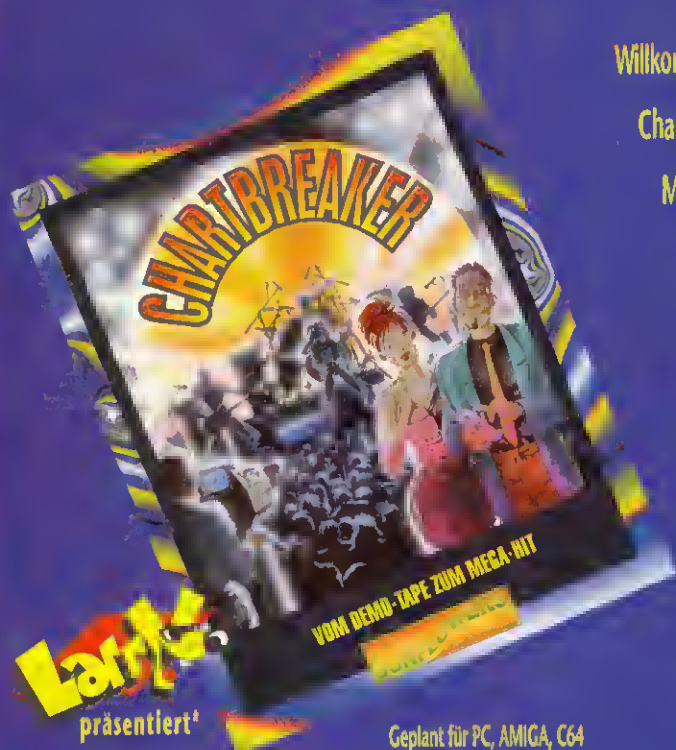
...unterstützen Dich bei der Suche tief im Vulkan!

SUNFLOWERS

IM VERTRIEB VON BOMCO



# CHARTBREAKER



präsentiert\*

Geplant für PC, AMIGA, C64

Willkommen im Musik-Business!

Chartbreaker macht Dich zum

Manager einer Newcomer-Band,

der Du zum Mega-Hit verhelfen sollst.

Du checkst TV-Interviews, verhandelst

Plattenverträge und Live-Konzerte!

Die ganz neue Verbindung aus inter-

aktivem Adventure und Wirtschafts-

simulation. Absolute Top-Grafik, hit-

verdächtige Original-Musik, über 40

verschiedene Schauplätze - viele

Stunden Spielspaß!



(\* Larry's neueste Scheibel!)

Mega-Schille Texte aus der Feder eines professionellen Satirikers!

Bildschirmtext und Handbuch komplett in deutsch!

Über 40 Handlungsarten!

Aufwendigste Irrsinns-Grafik!

Hitverdächtige Original-Musik!

Entwickelt mit  
den Profis von  
SONY MUSIC!



Deine künftigen Stars!



...kein leichter Verhandlungspartner!



Erst mal heißt's üben, üben, üben...

SUNFLOWERS

IM VERTRIEB VON BOMICO



## Eros im Rollstuhl

Welches Spiel ist sinnlos, geschmacklos und bar jeglicher 3D-Grafik? Oh – uns fallen dazu nicht wenige ein, doch Magic Bytes *Biing!* soll die Konkurrenten weit übertreffen. In *Biing!* befiehlt Ihr nämlich ein Krankenhaus, das vor vollbusigen Krankenschwestern, fürchterlichen Chirurgen, nicht animierten Nymphomanninnen und sexbesessenen Hausmeistern nur so überquillt. Wie nicht anders zu erwarten, schneidet sich Euer Ärzteteam zu einem bösartigen außerirdischen Aggressor durch, um ihn letztendlich seiner Organe zu berauben, denn

Organhandel ist das A und O des klinischen Überlebens. Bei Patientenmangel werden flugs Saboteure angeheuert, die auf der Straße für eine neue Patientenflut sorgen.

*Biing!* wird im März 1994 für Super-VGA-PC's und AGA-Amiga zu haben sein. Normale Amigas dürfen erste einige Zeit später auf Organfang gehen. *kn*

Name: **Biing!**  
Hersteller: **Magic Bytes**  
Erscheinungs-termin: **1. Quartal 94**

Der neue Standard:  
Zum erstenmal wird eine Videokamera serienmäßig bei einem Computer mitgeliefert



## Ohrwurm

Gelobt sei, was Krach macht: Chris Hülsbeck zog sich für ein paar Wochen ins eigene Tonstudio zurück und mischte die nächste, spezielle Musik-CD zum Ballerknaller *Turrican* ab. Sechzehn digitale Fetzer schlummern auf dem Silberling, um durch die Gehörgänge der Fans gepustet zu werden. Es finden sich nicht nur neu eingespielte



Chris mischt ab: Der Soundtrack zum Spiel

*Turrican*-Themen der Amiga-Versionen auf der Scheibe, sondern auch aufgepeppte Musikvarianten der Mega Drive- und Super Nintendo-Module. Titel wie "Bionic Action", "The Hero" oder "The Great Bath" lassen nicht nur die Membranen der Lautsprecher wackeln, sondern knallen bei entsprechender Phonzahl dem unschuldigen Nachbar

den Putz auf den Kopf. Kurzum: Wer zum Kult-Actionspiel die passenden Rhythmen sucht, ist bei Chris Hülsbecks CD *Turrican*, allerbestens aufgehoben. *mh*

Name: **Turrican**  
Hersteller: **Kaiko & Factor 5**  
Zirka-Preis: **30 Mark**

# Games Unlimited

INHABER: CHRISTIAN MANN

Händler-  
anfragen  
erwünscht!

55116 MAINZ · KÖTHERHOFSTR. 1 · Telefon: (0 6131) 23 80 27/23 80 29/23 80 85 · Fax: (0 6131) 23 80 62

<b>Syndicate</b>	Amiga / PC	DM 69,90 / DM 89,90	<b>Elite 2</b>	Amiga / PC	DM 69,90 / DM 84,90
<b>Lands of Lore</b>	PC	DM 84,90	<b>Jurassic Park</b>	Amiga / PC	DM 59,90 / DM 74,90
<b>Pirates Gold</b>	PC	DM 99,90	<b>Aces over Europe</b>	PC	DM 89,90
<b>Day of the Tentacle</b>	PC	DM 94,90	<b>Rebel Assault</b>	PC	DM 99,90

Programm	Amiga	PC	Programm	Amiga	PC	Programm	Amiga	PC
1889	DV	DM 74,90	Inca	DV	DM 99,90	Silent Service II	DA	DM 89,90
A-Train	DV	99,90	Indiana Jones 4	DV	89,90	Sim Farm	DV	DM 99,90
Aces over Europe	DV	DM 89,90	Jonathan	DA	79,90	Space Hulk	DA	DM 84,90
Aces of the Pacific + Data	DV	89,90	Jordan in Flight	DA	84,90	Spaca Quest 5	DV	DM 89,90
Aces Miss. Disk	DA	29,90	Jurassic Park	DA	74,90	Street Fighter 2	DA	DM 69,90
Alone in the Dark	DV	99,90	KGB	DV	59,90	Strike Commander	DA	DM 99,90
B-17 Flying Fortress	DA	89,90	Kings Quest 6	DV	89,90	Strike Commander Speech	DA	DM 49,90
Battle Isle Data 2	DA	49,90	Lands of Lore	DV	DM 84,90	Strike Com. + Speech	DA	DM 139,90
Battle Team	DA	79,90	Legend of Kyrandia 1	DV	69,90	Strike Com. Mission 1	DA	DM 49,90
BattleTeam + Data 2	DA	114,90	Legend of Kyrandia 2	DV	DM 89,90	Stunt Islands	DA	DM 99,90
Betrayal at Krondor	DV	99,90	Lemmings 2	DA	69,90	Syndicate	DV	DM 69,90
Bundesliga Man. Prot. 2.0	DV	74,90	Links 386 Pro	DA	99,90	Task Force 1942	DA	DM 99,90
Burning Steel	DV	89,90	Links Banff		49,90	The Legacy	DV	DM 74,90
Burntime	DV	DM 99,90	Links Beltry		49,90	The Lost Vikings	DV	DM 79,90
Buzz Aldrin	DV	89,90	Links Mauna Kea		49,90	Tornado	DV	DM 89,90
Campaign	DV	79,90	Links Innisbrook Copperhead		49,90	Transactica	DV	DM 89,90
Chaos Engine	DA	89,90	Links Pinehurst		44,90	Ultima 7	DV	DM 99,90
Civilization	DV	74,90	Lion Heart	DA	59,90	Ultima 7 Data	DA	DM 49,90
Comanche	DV	99,90	Lost Treas. 1		99,90	Ultima 7 II	DA	DM 99,90
Comanche Data	DV	54,90	Lost Treas. 2		79,90	Ultima Underworld 1	DA	DM 79,90
Comanche + Data	DV	134,90	Lolhar Mathäus Fußball	DV	79,90	Ultima Underworld 2	DA	DM 84,90
Das Schwarze Auge	DV	84,90	Lotus Comp. (1, 2, 3)	DA	49,90	WWF European Rampagne	DA	DM 54,90
Day of the Tentacle	DV	94,90	Might & Magic 3	DV	79,90	Walker	DA	DM 64,90
Der Patzner	DV	79,90	Might & Magic 4	DV	59,90	Whale's Voyage	DV	DM 64,90
Die Schöne und das Biest	DV	89,90	Might & Magic 5	DV	94,90	War in the Gulf	DA	DM 69,90
Doglight	DA	89,90	Monkey Island 1	DV	74,90	Wing Commander 1 Del. E	DA	DM 94,90
Dune 2	DV	74,90	Monkey Island 2	DV	89,90	Wing Commander 2 komplett	DV	DM 99,90
Eishockey Manager	DV	74,90	Morph	DA	29,90	Wing Commander 2 Op. 1 + 2	DA	DM 49,90
Elita 2	DA	69,90	NHL Hockey	DA	79,90	Wing Commander Speech	DA	DM 49,90
Eye of Beholder 2	DV	89,90	Penthouse Hot Numbers DELUXE	DA	69,90	Wizardry 7	DV	DM 89,90
Eye of Beholder 3	DV	84,90	Pinball Dreams	DA	69,90	X-Wing	DA	DM 94,90
F-15 Strike Eagle 3	DA	99,90	Pinball Fantasies	DA	69,90	X-Wing Data	DA	DM 49,90
Falcon 3.0	DA	59,90	Pirates Gold	DV	99,90	X-Wing + Data	DA	DM 139,90
Falcon 3.0 Mission 1	DA	59,90	Populous 2	DA	69,90	X-Wing Data 2	DA	DM 49,90
Falcon 3.0 Mission 2	DA	69,90	Populous 2 Plus	DA	69,90	Xenobots	DA	DM 94,90
Fields of Glory	DA	99,90	Premiere Manager	DA	49,90	Zool	DA	DM 24,90
File & Ice	DA	54,90	Railroad Tycoon	DA	79,90			
Flashback	DV	69,90	Railroad Tycoon Deluxe	DV	99,90			
Formula 1 Grand Prix	DA	89,90	Reach for the Skies	DA	59,90			
Freddy Pharkas	DV	79,90	Red Baron	DV	74,90			
Front Page Football PRO	DA	69,90	Return of the Comet	DV	89,90			
Goal!	DA	69,90	SAM & MAX	DA	99,90			
Goblins 2	DV	59,90	Sensible Soccer 92/93	DA	59,90			
Gunship 2000	DA	64,90	Shadow of the Beast 3	DA	24,90			
Gunship 2000 Szenario	DA	69,90	Shadow of the Comet	DV	94,90			
Hannibal	DV	69,90	Sherlock Holmes	DV	99,90			
Harrier Jump Jet	DA	99,90						
History Line 14/18	DV	89,90						

Sie erreichen uns während der Woche (auch Sa.) von 09 - 22 Uhr. Ihr Auftrag wird noch am selben Tag bearbeitet. Wir führen auch Spiele, die nicht in dieser Liste stehen, für Amiga, PC, CD-Rom usw. Kostenlos schicken wir Ihnen unsere komplette Liste zu (fliegt bei jeder Bestellung bei).

Wir nehmen gerne Vorbestellungen für Spiele, die es noch nicht gibt, entgegen. Lieferung bei Vorkasse 4,90 DM; bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck; NN + 8,90 DM. Eilzustellung zzgl. 8,50 DM. UPS 14,90 DM (7,90 DM VK UPS); Ausland nur Vorkasse 20,- DM, ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Tippfehler, Irrtümer vorbehalten.

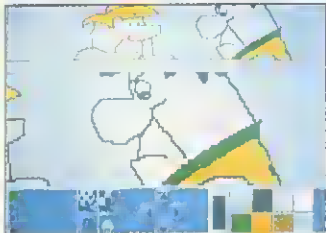


## Der kleine Künstler

Die Familie Feuerstein, Yogi Bär und die Jetsons gehören zu den berühmtesten Comic-Figuren der Welt. Speziell für die kleinen Comic-Kenner bietet jetzt Empire Software ein Grafik- und Animationsprogramm mit den Hanna-Barbera-Figuren. Extrem einfach zu bedienen und kindergerecht mit nur acht Farben (reichen aus!) können die Fans nicht nur vorgefertigte Figuren ausmalen und animieren, sondern natürlich auch Eigenkreationen auf den Monitor zaubern. Wer möchte, arbeitet erstmal mit Schwarz-weiß-Scribbels und haucht dann seinen Figuren Bild für Bild das elektronische Leben ein oder greift auf die einge-

baute Videofunktion zurück. Hier läßt sich – mit dem passenden Interface – eine Videokamera anschließen, und die Bilder in das Malprogramm übernehmen. Wie schon gesagt: Der *Hanna Barbera Animation Workshop* ist sicherlich nicht das Grafikprogramm für die Bilderprofis unter Euch, aber wer einen kleinen Bruder oder eine jüngere Schwester hat, liegt mit dem Künstlerprogramm nicht verkehrt. mh

**Name:** Hanna Barbera Animation Workshop  
**Hersteller:** Empire Software  
**Zirka-Preis:** 100 Mark



Hanna Barbera: Unter der Lupe schaut Feuerstein grimmig



Jetson zum Selbermalen: Vor allem für jüngere Fans

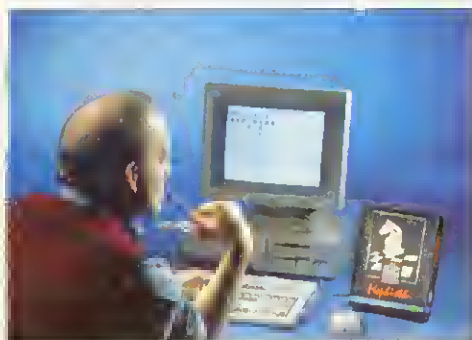
## Schach dem Teufel

Die Mephisto Schachcomputer der Münchner Firma Hegener & Glaser sind nicht ohne Grund 9facher Weltmeister im Computerschach. Vor ihrer geballten Spielstärke geht ein großer Teil der Konkurrenz sang- und klanglos in die Knie. Leider sind die Geistesboliden ganz schön teuer und mancher Schachfan wurde bisher von den Anschaffungskosten matt gesetzt. Diese finanziellen Probleme sind mit *Mephisto Genius 2.0* leider nur halbwegs überwunden. Die Diskettenversion für MS-DOS-Rechner verfügt laut Hersteller über

eine Spielstärke von 2.530 ELO und erreicht im Blitzschach sogar mehr als 2.600 ELO. – Damit reiht sich *Genius 2.0* unter die weltweit dreißig besten Spieler ein.

Die eifrigen Redakteure wurden von dem Schachteufel jedenfalls in Grund und Boden gestampft. vv

**Name:** Mephisto Genius 2.0  
**Hersteller:** Hegener & Glaser AG  
**Zirka-Preis:** 200 Mark



Grübelfix: Mephistos Genius 2.0 läßt die Köpfe rauchen

## Medin Point

**Verkauf**  
**Ankauf**  
**Tausch**

### Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

Spiele	PC	Amiga	CD-ROM für PC
Aces Of The Pacific	85,95	79,95 *	Viele CD-ROM Titel bereits ab 39,95
Aces Of The Deep	85,95 *		7th Guest (Europa-Version)
Aces Over Europe	79,95 *		Blue Forces
Alien 3	69,95 *	49,95	Burntime (dt.)
Alone In The Dark 2	99,95 *		Der Patrizier
Anstöß	89,95 *	69,95	Dracula
Amikempton	89,95 *	79,95	Eye Of The Beholder Trilogy (dt.)
Archon Ultra	89,95 *		Gunship 2000 & Missions
Battle Isle 2	89,95 *	79,95 *	History Line 1914-1918 *
Body Blows	89,95	69,95	Inca 2 *
Brian The Lion		69,95 *	Indiana Jones 4
Burntime	89,95	79,95	Jurassic Park
Burning Steel	89,95	75,95 *	Kings Quest 6
Chameleon Columbus	89,95 *	89,95 *	Labyrinth Of Time
Comanche	89,95		Mad Dog Mc Cree
Comanche Data Disk 1 & 2	55,95	69,95	Maniac Mansion 2 (dt.)
Combat Air Patrol			Rebel Assault *
Cyberace	89,95 *		Return To Zork
Dark Sun	79,95		S.W.O.T. & Sceneries
Der Patrizier	89,95	69,95	Strike Commander *
Der Schatz Im Silbersee	89,95	89,95 *	The Lost Treasures Of Infocom
Die Siedler	89,95 *	89,95 *	Tunacan 2
Diplomat	95,95	69,95	Ultima Underworld 1 & 2
Dracula	69,95		Wing Commander & Ultima 6
Dungeon Hack	79,95 *		Wing Commander 2 Deluxe

### CD-ROM Laufwerke für PC

CD-ROM intern ab 399,-  
CD-ROM extern, Photo-CD kompatibel ab 659,-

### Festplatten intern

120 MB, 3,5" AT-Bus 369,-  
210 MB, 3,5" AT-Bus 429,-  
340 MB, 3,5" AT-Bus 599,-  
120 MB, 3,5" SCSI 429,-  
210 MB, 3,5" SCSI 599,-  
Andere Größen auf Anfrage

### Amiga Hardware

Amiga 500 199,-  
Amiga 1200 399,-  
Aulpreis für interne 85 MB Festplatte 499,-  
Andere Größen auf Anfrage

### Amiga Zubehör

externe Festplatten für A500, z.B. 130 MB 599,-  
externe 3,5"-Diskettenstation 129,-  
512 KB RAM Erweiterung mit Uhr für A500 59,95  
HF-Modem für A500 69,95  
Maus für Amiga 39,95

### Joysticks

Wir führen alle Competition Pro  
Advanced Gravis Joystick (PC analog) ab 79,95  
Advanced Gravis Joystick (Amiga & Atari) 59,95  
Gravis Game Pad (PC / Am & At) je 49,95  
Quickjoy I (Amiga & Atari) 7,95  
Quickjoy Supercharger (Amiga & Atari) 19,95

### Disketten

3,5" MF 2DD 8,99  
3,5" MF 2HD 9,99

### Atari ST

B-17 Flying Fortress 89,95  
Chaos Engine 69,95  
Civilization 89,95  
Goal 59,95  
Ishar 2 79,95  
Lemmings 2 75,95  
Zool 69,95  
Viele Titel bereits ab 5,95/Bitar

### Apple Macintosh

Civilization 99,95  
Freddy Pharkas 99,95  
Kings Quest 6 99,95  
Pax Imperia 119,95  
The Lost Treasures Of Infocom (CD) ab 69,95

### Spielekonsolen

Mega Drive II ab 199,-  
Mega-CD II + Road Avenger 59,-  
Game Boy mit 4 Spielen 249,-  
Gameboy 99,95  
Super NES ab 199,95  
Ständig alle aktuellen Spiele ab Lager

\* bzw. i.V. bei Drucklegung noch nicht erschienen!  
Fordern Sie auch unter Angabe Ihres Systemtyps gegen Rückporto unseren Gesamtkatalog an!  
Alle Preise verstehen sich in DM Incl. 15% MwSt.  
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!  
Versandkosten: 6,50 bei Vorkasse,  
9,50 bei Nachnahme,  
15,- bei Ausland (nur Vorkasse!)  
ab 250,- versandkostenfrei

### Laden- & Versandanschrift

**Bestellannahme**  
Telefon (030) 621 60 21  
Telefax (030) 622 90 15

**Media Point Vertriebs GmbH**  
Jonasstraße 28  
12053 Berlin (Neukölln)

Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

**TEL.: 0561/577-110 od. 577-510 FAX: 0561/57 64 21**

## ADVENTURE / ROLLENSPIELE

	PC 3,5" Amiga		PC 3,5" Amiga		PC 3,5" Amiga	
Along In The Dark	84. D		89. D	40. D	Secret Monkey Irid	78. D
Amnesia	58. D		Inc.		Shedwally	38. D
Andrew Nephin	39. D		Indrider: Jonn 4		Shadowlands	78. D
Bethany 1: London	35. D		60. D	54. D	Sherlock Holmes	38. D
Cryptic II: Bontoni	38. D	66. D	sem chan		Sonata In Sacerdot	84. D
Dr. B. B. B.	39. D		Nick	39. H	Spri Hiss	84. D
Disfaced 1.5	47. D	33. D	Long Quest 4	40. D	Spri Hiss	84. D
DSD	78. D	32. D	Lands of Cry DVI		Spri Hiss	39. H
Die Schach in Berr	35. D		Lion Bow		Spri Hiss	39. H
Duke	58. D	54. D	Lights of a Fantasy	66. D	Spri Hiss	39. H
Danger Master	39. D		Lights of a Fantasy	66. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest	39. D		Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 1	78. D	36. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 2	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 3	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 4	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 5	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 6	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 7	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 8	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 9	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 10	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 11	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 12	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 13	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 14	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 15	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 16	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 17	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 18	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 19	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 20	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 21	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 22	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 23	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 24	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 25	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 26	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 27	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 28	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 29	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 30	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 31	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 32	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 33	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 34	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 35	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 36	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 37	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 38	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 39	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 40	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 41	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 42	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 43	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 44	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 45	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 46	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 47	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 48	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 49	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 50	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 51	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 52	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 53	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 54	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 55	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 56	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 57	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 58	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 59	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 60	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 61	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 62	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 63	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 64	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 65	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 66	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 67	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 68	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 69	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 70	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 71	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 72	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 73	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 74	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 75	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 76	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 77	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 78	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 79	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 80	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 81	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 82	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 83	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 84	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 85	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 86	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 87	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 88	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 89	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 90	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 91	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 92	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 93	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 94	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 95	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 96	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 97	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 98	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 99	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H
Esq. Quest 100	78. D	78. D	Los Manley 101	39. D	Spri Hiss	39. H

## ACTION/ARCADE

[illegible]

## SONSTIGES/ZUBEHÖR

10 Tennis To Game	76, H	Global Graduate	36, H	No Second Prize	57, H
30 Contrasts 3D	113, D	Gold	59, H	Passing Shot	19, H
		Hardball 3	66, H	Peewee Her Horn	74, D
Kenner	66, D	66, D		Pressure Delays	54, D, H
		Hitlist!	78, D	66, D	Primer (Ranger 3)
Big Sea	66, H	66, H		66, D	48, I
Blueprint Brothers 1	54, R	54, H	Jack Nickels on Golf	33, D	32, H
Blind Hit Prod 3D	66, D	66, D	John Warner Soccer	34, H	35, H
Cinderella 3D Blu-ray	39, D	39, D	Jordan on Lights	39, H	
Eric, the 4	32, H	32, H	Lanka	33, H	33, H
Crazy Cars 3	33, H	33, H	Lanka 384 Pro	39, H	
Crazy Cars 3	33, H	33, H	P-Ball (Barth 364)	45, I	
Cyber Sports Fook	66, H	54, H	T-Rose	36, I	
Daily Love Golf	36, H	36, H	David Matthews	46, D	59, D
Drift Cars 30	33, H	33, H	Lotus 3	40, H	
Dinner P 45 AGA	186, D	186, D	Lump (Camp 3-1)	33, H	54, H
Embassy	66, I	66, I	Manchester United	33, H	37, H
Formula One GP	96, H	39, I	HMI Racing	39, H	
Event P 51 each 93	66, I	66, I		WWF Wrestling	25, H, 36, H

## STRATEGIE/SIMULATION

459	36, D	64, D	66, H	90, H	Shaul	39, H	39, H
4-Ann	90, D	33, D	196, D	86, D	Seleni Berner J	30, H	38, H
Construction Set	47, D	47, D	115 Six Eagle		Sim Ann	78, D	78, D
AA - War 1914/1	84, H	60, H	F 13 Challenge	30, H	Sim City Defeat	78, D	78, D
Star of J. Parah	66, H		Iron 30	90, D	Sim Earth	84, H	38, H
Phison Data 1	48, L		Iron 30 J M639	54, H	Sim Earth	84, H	38, H
After over Lunge D	34, D		Trilin Empire	40, D	Sim Life	84, D	
			Trilin of Glory	90, H	Spinal Fever	84, D	38, L
Av Combat Class	78, F		Ungumblum 30	134, D	Starfire	89, H	
Warrior	90, H	35, H	G Simulatio	39, H	Stargrip Horim	54, D	48, D
Arms A 330	64, D	64, D	Gumshy 3000	90, H	Stomovok	34, H	
Arms A 330 Arms	84, H	84, H	Gumshy 3000 Data	54, H	Strich Commander	43, H	
Ambers 1 Seminar	84, H		Hambal	78, D	Spash	43, H	
Amble Guit	66, D	60, D	High Command	75, L	Sub-Operations J	78, H	
8 13.75.75 Fort	90, H	64, H	High Command	81, H	Summit Island	84, D	
Arbushy Qst	35, H	35, H	History Law 14-18	64, D	Super MSB	80, H	
Brake Chari 3	60, H	53, H	Indredibly Bricks	33, D	Syndicat	78, D	58, D
Brake Chars 4000	64, H		Incredibly Phreah	33, D	T-Dex Data 1	39, D	
Brifly Jarm	77, H	66, H	1MR Attack Chopper	35, H	Jack Irons	90, H	
Brifly Jarm 7	48, H	68, H	M 1 T-14k Platoon	35, H	Jack T-14k	39, H	
Burnme Iron	33, H		Mid Play	66, D			
-Dill 1 Sprigrid	33, H		Mid IV	39, H	JFK	84, H	
Burnme	78, D	64, D	Mino	39, H	Jornada	78, H	
Buzz Alden	84, H		Moapir Island	35, H	Trans rescu	54, D	54, D
Canita	60, H	60, H	On The Road	40, D	Twilight 3000	84, D	
-Dirig Bask	30, H	30, H	Ondevine	49, H	V for Victory 4	69, E	
Cassia 3	30, D		Parson Sinks	39, H	Viking Island	39, H	60, H
Chowahk Kelenbun	30, D	32, D	Parson sinks back	84, H	W for T-14k	39, H	
Cluck T-14k Combat	60, D		Parson 1 Gold	69, D	Worlds 3	18, D	
Crozierdon	90, D	75, D	Paratit	33, H	Writio	18, D	19, D
Cumamchi	84, D		Prin erer	39, H	Wing Commander	39, H	33, L
-Mason Data 1	48, D		Prin erer Speech	39, H	Wing Comm Edition	84, H	
Combat - Prerol	30, H	59, H	Ranvot Defeat	39, H	WC 2 + Speech	66, H	
Diwney Agent	33, D	33, D	Ranvot Defeat	39, E	WC 2 Sp-14 11th	66, H	
Dir P-14m	30, D	64, D	Rebby Outrage	64, D	Wing Commandery	63, H	
Direct Trinit	60, H		Rebby Lumber	45, H	X-Wing	33, E	
Die Seidler	78, D	38, D	Red Brown	45, H	X-Wing DH	33, E	
Doight	90, H	69, H	Merson Data 1	48, E	-Mason 8-Wing	43, D	
Enite 2	60, H	54, H	Swal 30	48, H	X-Wing Upgrd 1st	32, D	
Enite 2	60, H	54, H	Swal 30 Gold 3	48, H			

## CD – ROM

Job Corps	136	DW	INCA 7
BAT 7	86	DW	
Slur Force	66	DW	Iron Heir
Burning Soul	84	DW	Iron on Ice
Burnhouse	39	DW	JARVIS P. J.
(CD-ROM Edition) J	66	DW	Kings Quest
Chessmaster Pro	97	DH	Kong Quest
D-Grac-Memo Mag	39	DH	Labyrinth
Der Puma	84	DW	Lands of Lore
Die oSkholder 1-3	84	DW	Legend of Zelda
Freddy Pharkas	79	DW	Lord of the
Gambler 3	90	DH	Lost in Time
Gambler 3	96	DW	Lost Art C
Golden J Comp	90	DW	Mr. Mac
Hamhal+700 SW-G	80	DW	Masterpiece
Hintory Lear	80	DW	Masterpiece

## CD-ROM

	10
1. Ladi	7
2. K	6
3. 5	5
4. 6	8
5. 10	6
6. 1	3
7. 10	7
8. 10	6
9. 10	9
10. 10	9
11. 10	10
12. 10	8
13. 10	10

1992

18, DY	Prat
9, DH	Krbk
19, DH	
6, DH	Return
9, DH	Rings
4, DH	Ngd
9, DY	Secr o
19, DY	Secr W
0, Y	Spac
6, DH	Str J
0, DH	Super
6, DH	TFX
10, DY	Jernm
9, DY	Un, Un
4, DH	Wm
4, DH	

## CD-ROM

Assault	*
10 Zoro	
World	
Cup	
Monkey Isl	
1st part of LW	
Quest 4	
11h	*
Senji's Comm.	*
in 3	*
1st world 1+3	
Comp. 1, 10, 100	

Händleranfrage erwünscht - Ladenpreise können abweichen

Schreibstil: 8. Ordnung und Abkennung nach Absprache!  
34121 Kassel, Dorfmannweg 48 b, Tel. 0561-527-110 od. 527-511

THOMAS PFISTER • SPIELEVERSAND • DORMANNWEG 48 b • 34121 KASSEL

Klebmeister Revell gibt nicht auf. Nach dem ehemaligen *Motor Stars*-Bastelbogen auf CD-ROM, liegt nun mit *Backroad Racer* der zweite multimediale Bausatz vor. Wieder wird der Zusammenbau eines Modells – diesmal ist es ein 70er Mustang – anhand diverser animierter Computergrafiken erklärt. Zusätzlich findet Ihr auf der CD einen Rennparcours, auf dem

Ihr, à la *Test Drive*, durch die Vector-Gegend brettern dürft. Aufgelockert wird das Renngeschehen durch zahlreiche Video-Sequenzen. vw

**Name:** Build & Race – Backroad Racer

Hersteller: Revell

**Zirka-Preis: 140 Mark**



**Ungewöhnlich: Wir bauen unseren Wagen vor dem Computer**

## Live on Stage

Ob Kaufhauskonzerte wie Karstadt, Banken sowie die Sparkassen, gar die Bundesregierung oder der Liveclub: Alle haben das Computerspiel als Werbeträger entdeckt. Für den Liveclub, der normalerweise CDs, Bücher und Videos unter die – vornehmlich junge – Käuferschaft bringt, entwickelten die Werbespielprofis vom Bochumer Art Department ein passendes Spiel. Als großer Fan eines bekannten Rockstars habt Ihr nur einen Wunschtraum: Einmal hautnah beim Konzert des Lieblings mit dabei zu sein. Und zwar nicht in der tobenenden Menge, sondern hinter der

Bühne – in Kennerkreisen kurz *Backstage* (so heißt übrigens auch das Spiel) genannt. Leider kann man nicht so ohne weiteres hinter die Bühne. Ihr versucht nun einen der begehrten *Backstage*-Ausweise zu ergattern. Um eines der Spiele zu bekommen, wendet Ihr Euch direkt an den Liveclub. mh

**Hersteller:** Art Department/  
Liveclub

**Zirka-Preis: Freeware**

**Bezugsadresse: EDV-Service  
A Manewaldt, Postfach 129,  
67114 Limburgerhof**



## They stole a million!

Neo macht's möglich: In *Der Clou!* schlüpft Ihr ausnahmsweise in die Rolle eines Londoner Diebes der fünfziger Jahre und habt die britische High Society um ein paar Pfund zu erleichtern. Ihr beginnt als Matt Stuvesunt mit einem nur kleinen Geldbeutel und habt Euch anfangs natürlich erst einmal auszurüsten. Neben einem Fluchtauto muß das nötige Einbruchswerkzeug

und eine flotte Crew angeschafft werden. Das spannende an *Der Clou!* sind allerdings die Einbrüche, die vorher genaustens geplant werden müssen – ähnlich wie im C-64-Klassiker *They stole a million*. Neben der Objekt-Observierung ist die Erstellung eines sekundengenauen Plans von entscheidender Bedeutung für das Gelingen der Aktion. Der Bruch selbst läuft im nachhin-

Info: INDY  
Herseller: Silicon Graphics  
Preis: ca. 11000,- DM

ein fast ganz automatisch ab.

Wenn NEO's Hauptquartier nicht zufällig ausgeraubt wird, erscheint *Der Clou!* im Februar für Amigas, PCs und auch auf CD für das CD32 und den MPC.

kn



Komplett in deutsch: *Der Clou!* kommt vom österreichischen Erfolgsteam NEO

## And the Winner is...

Wollt Ihr wissen, wer mit *POWER PLAY* und Electronic Arts zur Pilotenausbildung in die USA fliegt? Die Flugreise in die Vereinigten Staaten hat gewonnen:

**Udo Klein aus Sömmerda**  
Den 50-MHZ-Intel486-DX2 Rechner darf sich ins Haus stellen:

**Olaf Schröder aus Winsen**  
Jeweils einen Intel OverDrive-Prozessor dürfen einbauen:

**Thorsten Schulz aus Mannheim**  
**Albert Müller aus Wiesenbach**

**Gerd Kieser aus Wolgast**  
**Claudia Bleck aus Braunschweig**  
**Tom Börner aus Dresden**

Die *POWER PLAY*-Redaktion gratuliert allen Gewinnern.



Planwahn: Die Einbrüche müssen in *Der Clou!* sekundengenau geplant werden – sonst landet Ihr schnell vorm Kadi

d o n g l e w a r e

**Oxyd™**

**magnum!**

**Jetzt neu!!**

Über 140 verschiedene Spielelemente

Simulation physikalischer Effekte

Hochauflösende, phantastische Grafik

100 Landschaften mit jeder Menge unterschiedlichen Denk- und Geschicklichkeitsaufgaben für wochenlangen Spielspaß

PowerPlay 1/94 »Ein Geschicklichkeitsspiel der Oberklasse zu einem sehr vernünftigen Preis. Kaufempfehlung!«

MacEasy 12/93 »Wertung: Spielbarkeit & Fun = genial. Kaufempfehlung!«

DOS-Shareware 1/93 »Oxyd hat gute Chancen ein Klassiker wie PacMan oder Tetris zu werden!«

Neuartiges, absolut fesselndes Spielprinzip

Deutsche Anleitung und Spieltexte

nur 69 DM

Snapshots vom IBM-PC

Perfekte Maussteuerung

Realistische Soundeffekte

Direkt- und Fachhändlervertrieb: Dongleware Verlags GmbH  
Postfach 1163 • D-69139 Neckargemünd • Telefon/Fax (0 62 23) 87 40

Fachhändlervertrieb: Leisuresoft Vertriebs GmbH • Telefon (0 23 83) 690 Fax (0 23 83) 57 116

Gegen einen Umkostenbeitrag von 5 DM in Briefmarken erhalten Sie direkt vom Dongleware Verlag eine Demoversion von Oxyd™magnum! gratis! Bitte geben Sie Ihr System an.

\* Verkaufspreis inklusive Mehrwertsteuer zzgl. ca. 10 DM Versandkosten.

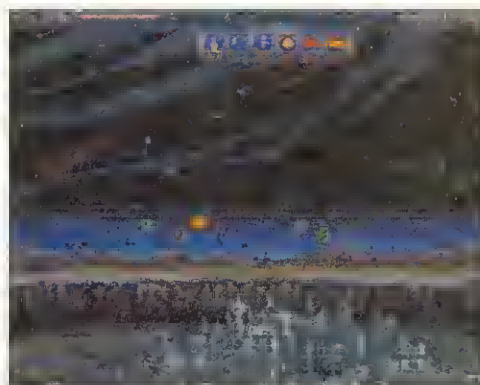
GAME OF THE YEAR



## Nachschlag

Es war einmal ein uraltes Ballerspiel namens *Missile Command*. Ein paar einsame nicht scrollende Städte wurde von bösen Aliens angegriffen und hatte nur eine handvoll Kanonen, um sich gegen die Angreifer zur Wehr zu setzen. Dieses Spiel war von schlichter Grafik und dür-

ren Sound. Nachdem mit *Missile Command* viele, viele Stunden gespielt wurde, verschwand das Spiel in einer staubigen Schublade und ward nie wieder gesehen. Bis die Entwickler von Ikarion über das alte Spielprinzip fielen und sich an eine aufgepeppte Amiga-Version des Klassiker



Oberlecker: Extrawaffen gibt es bei *Missiles over Xerion* genug



Das alte *Missile Command*-System gehört nie zum alten Eisen

machten. Inzwischen steht die (nur noch eine) Stadt wieder, und in *Missiles over Xerion* wird gebombt und geschossen, was das Zeug hält. Die schlichte Uraltgrafik mußte neuen Farbspektren weichen, der scheppernde *Missile Command*-Sound wich frischen Amigatonen, alte Raumschiffe modernisierten Typen – nur beim brillanten Spielprinzip blieb alles beim alten. Mit einer schwenkbaren Kanone holt Ihr alles vom Himmel, was krecht und flucht. Besonders fiese

Gegner, Obermotze und ein Extrawaffensystem dürfen natürlich nicht fehlen. *Missiles over Xerion* unterstützt einen Zweisspielermode, der ein besonderes Extralob verdient. Einziger Störfaktor ist die manchmal hakelige Joystick-abfrage. Eine PC-Version mit Analog-Unterstützung wäre angebracht. Als Gag gehört das Ur-*Missile Command* mit zum Lieferumfang. **cd**

Name: **Missiles over Xerion**  
Hersteller: **Ikarion**  
Zirkar-Preis: **69 Mark**

**Cybersoft-Versand: Schönstraße 91 · 81543 München · Tel. 089/6645-30 · Fax -62**  
**Ladenverkauf · 80333 München · Theresienstr. 152 · Tel. 089/522787**

IBM / PC				SUPER NES				MEGA DRIVE				MEGA-CD			
Aces over Europe	DV	69.00		Sensible Soccer	DA	54.00	Alien 3	dt	109.00	PGA Tour Golf	dt	109.00	Aladdin	dt	109.00
Airbus A320 USA	DA	85.00		Shadow Castle	DA	69.00	Aliens vs. Predators	dt	109.00	Pit Fighter	dt	69.00	Afterburner 3	dt	89.00
Alone in the Dark 2	DV	89.00		Sim Farm	EV	65.00	Arcana	us	79.00	Race Driver	dt	69.00	Batman Returns	dt	99.00
Battlelords	DA	51.00		Space Hulk	DA	79.00	Ashtara	dt	105.00	Read Rol 4WD	dt	69.00	Chuck Rock 2	dt	99.00
Beethoven	DA	79.00		Speed Racer	DA	69.00	Batman Returns	dt	109.00	Sensible Soccer	dt	119.00	Ecco the Dolphin	dt	89.00
Body Blows	DA	55.00		St. Thomas	DV	79.00	Beethoven	dt	109.00	Sim City	dt	87.00	Final Fight	dt	89.00
Burntime	DV	82.00		Street Fighter 2	DA	59.00	Bram Stoker's Dracula	dt	119.00	Sky Blazer	dt	119.00	Jurassic Park	dt	89.00
Chessmaster 4000 (Win)	EV	59.00		Strike Coin, Tactical Opl.	DA	39.00	Bram Stoker's Dracula	dt	119.00	Star Wars 2 (The Empire)	dt	115.00	Prince of Persia	dt	89.00
Christoph Kolumbus	DV	79.00		Striker	EV	58.00	Bubsy	dt	99.00	Star Wars	dt	115.00	Robo Aleste	dt	99.00
Cyber Race	DV	79.00		Stronghold	EV	89.00	Chuck Rock	dt	99.00	Star Wars 2 (The Empire)	dt	115.00	Cool Spot	dt	85.00
Der Schatz im Silbersee	DV	85.00		Subway 2050	DA	95.00	Cliffhanger	dt	99.00	Star Wars	dt	115.00	Crash Dummies	dt	99.00
Die Siedler	DA	79.00		Syndicate	DV	77.00	Congos Cape	dt	99.00	Sunset Riders	dt	129.00	Davis Cup	dt	99.00
Even more incr. Machine	EV	69.00		Waldreiter Manager	DV	79.00	Cool Spot	dt	119.00	Super Bomberman	dt	99.00	F-15 Strike Eagle 2	dt	109.00
Eye of the Beholder 3	DV	79.00		Wing Comm. Academy	DA	69.00	Crash Dummies	dt	115.00	Sunset Riders	dt	129.00	Terminator 1	dt	99.00
Fields of Glory	DV	85.00		X-Wing Mission Disk 2	DV	72.00	Cybernator	us	129.00	Super Bomberman	dt	99.00	Thunderhawk	dt	99.00
Fire and Ice	DA	59.00		X-Wing Upgrade Kit	DV	55.00	Equinox	dt	129.00	S. Slap Shot (Ice-Hockey)	us	119.00	Vollehdid	dt	99.00
Flight Simulator 5.0	EV	89.00		Comp. Pro Joystick	EV	59.00	Flashback	dt	119.00	Terminal 2	dt	119.00	Flashback	dt	109.00
Freddy Phantas	DA	62.00		Gravis Joystick schwarz	EV	69.00	George Forman's Boxing	dt	59.00	Terminal 2	dt	119.00	Flashback	dt	109.00
Galeway 2 (Home World)	EV	65.00					Hook	dt	119.00	Terminal 2	dt	119.00	Flashback	dt	109.00
Goal!	DV	59.00					Hunt for Red October	dt	109.00	Terminal 2	dt	119.00	Flashback	dt	109.00
Goblins 3	DV	79.00					James Bond jr.	dt	109.00	Terminal 2	dt	119.00	Flashback	dt	109.00
Hattrick!	DV	79.00					Joe & Mac	us	79.00	Terminal 2	dt	119.00	Flashback	dt	109.00
Indy Car Racing	DV	85.00					King Arthur's World	dt	109.00	Terminal 2	dt	119.00	Flashback	dt	109.00
Jurassic Park	DV	89.00					Last Action Hero	dt	99.00	Terminal 2	dt	119.00	Flashback	dt	109.00
Lands of Lore	DV	59.00					Lemmings	dt	109.00	Terminal 2	dt	119.00	Flashback	dt	109.00
Links 386 Firestone	EV	46.00					Micro Machines	dt	135.00	Terminal 2	dt	119.00	Flashback	dt	109.00
Lost Vikings	DV	83.00					Mig 29	dt	119.00	Terminal 2	dt	119.00	Flashback	dt	109.00
Lost in Time 1&2	DV	83.00					Mortal Combat	dt	119.00	Terminal 2	dt	119.00	Flashback	dt	109.00
Lothar Mathäus	DA	69.00					NHLPA Hockey 94	us	109.00	Terminal 2	dt	119.00	Flashback	dt	109.00
Lotus Turbo Challenge 3	DA	66.00					Phantoms	dt	119.00	Terminal 2	dt	119.00	Flashback	dt	109.00
Maniac Mansion 2	EV	85.00					Puggsy	dt	113.00	Terminal 2	dt	119.00	Flashback	dt	109.00
Master of Orion	DV	83.00					Rockel Knight Adventure	dt	95.00	Terminal 2	dt	119.00	Flashback	dt	109.00
Might & Magic 5	DV	89.00					Sensible Soccer	dt	99.00	Terminal 2	dt	119.00	Flashback	dt	109.00
Mortal Kombat	DA	65.00					Shinobi 3	dt	109.00	Terminal 2	dt	119.00	Flashback	dt	109.00
NHL Hockey	DA	79.00					Shinobi 3	dt	109.00	Terminal 2	dt	119.00	Flashback	dt	109.00
Pacific Strike	DA	85.00					Slinder 2	dt	109.00	Terminal 2	dt	119.00	Flashback	dt	109.00
Pinnball Dreams	DA	59.00					Turtles Town, Fighters	dt	113.00	Terminal 2	dt	119.00	Flashback	dt	109.00
Pirates Gold	DV	89.00					Ultimate Soccer (1-8 Sp.)	dt	109.00	Terminal 2	dt	119.00	Flashback	dt	109.00
Privateer	DV	85.00					WWF Royal Rumble	dt	109.00	Terminal 2	dt	119.00	Flashback	dt	109.00
Privateer Speech Park	DA	39.00					Wimbledon (1-4 Spieler)	dt	105.00	Terminal 2	dt	119.00	Flashback	dt	109.00
Railroad Tycoon Deluxe	DA	79.00					Zombies	dt	113.00	Terminal 2	dt	119.00	Flashback	dt	109.00
Return to Zork	EV	75.00					4 Spieler Adapter S.NES	dt	69.00	Terminal 2	dt	119.00	Flashback	dt	109.00
Saim & Max	DA	75.00					Action Rep. Pro S. NES	dt	109.00	Terminal 2	dt	119.00	Flashback	dt	109.00
Seal Team	DA	79.00					Angler Joypad	dt	34.00	Terminal 2	dt	119.00	Flashback	dt	109.00
							Super Nintendo o. Spiel	dt	199.00	Terminal 2	dt	119.00	Flashback	dt	109.00
							Univ. Adapter Pro. 60Hz	dt	45.00	Terminal 2	dt	119.00	Flashback	dt	109.00

**Händleranfragen erwünscht**  
**Franchisepartner im In- und Ausland gesucht**  
**Wir verkaufen auch: Game Gear und Gameboy Spiele**

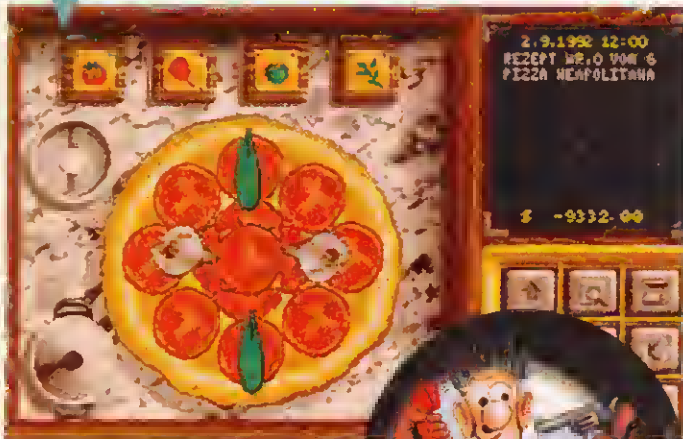
**Ladenlokale (Preise variieren)**  
**01159 Dresden** Refsewitz Str. 46 Tel. 0172/3582845  
**31061 Alfeld-Brunk** Glenefahr, 56 Tel. 05181/27391  
**32423 Minden** Markt 13 Tel. 0571/21648  
**80333 München** Theresienstr. 152 Tel. 089/522787  
**81243 München** Friedrichshafen Str. 9 Tel. 089/8205520  
**82319 Starnberg** Tutzing-Hof-Platz 3 Tel. 08151/29772  
**86551 Althach** Martinstr. 31 Tel. 08251/53250  
**96215 Lichtenfels** H.-Müller-Str. 13 Tel. 09571/83964  
**96515 Sonneberg** Bernhardtstr. 42 Tel. 03675/802936

**Blitzservice:** Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt  
**Vorbestellungen möglich**  
**An- und Verkauf von gebrauchten Spielen**  
**Preise für Panasonic 3DO und Jaguar auf Anfrage**  
**Gesamtpreisliste gegen frank. Rückumschlag o. DM 2,- in Briefmarken.**

Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme. Ab DM 250,- Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.  
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,-. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten!



## Call a Pizza



Eine Manie greift um sich: Wirtschaftssimulationen mit viel Witz hat wohl jeder deutsche Hersteller in der Mache. Ikarion arbeitet an *Mad News*, Softgold hat *Mad Burger* in Auftrag gegeben, Magic Bytes bastelt das erotische *Bling!* zusammen und Software 2000 will es mit *Pizza Connection* versuchen. Letzteres versetzt Euch in die Rolle eines Pizza-Bäckers, der auch für das Management verantwortlich ist und eine italienische Fast-Food-Kette in ganz Europa aufziehen will. Dabei kümmert Ihr Euch sowohl um die Restaurants als auch um die



Pizzabeläge und befiehlt einen ganzen Stab von netten PR-Mädels. Der Pizza-Manager wird im Februar für Amigas und im März für PCs fertig gebacken sein. *kn*

**Info:** Pizza Connection  
**Hersteller:** Software 2000  
**erscheint:** 1. Quartal 1994

Was wär' die Welt ohne Schutzgeld: Wir wollten nicht zahlen und werden zum Dank in den Rhein gesprungen



## Tips & Tricks-Hotline

Hilfe für verlorene Seelen bietet unsere **Tips & Tricks Telefon-Hotline**, die wir in Zusammenarbeit mit dem CPS Versand Frank Heidak veranstalten. Jeden Dienstag und Donnerstag stehen in der Zeit von 15 Uhr bis 17 Uhr unsere internationalen POWER PLAY Tips-Magier für Euch bereit und geben nützliche Tips zu allen aktuellen Spielen. Unter den folgenden Nummern geht Ihr auf Sendung:

**Computerspiele:**

**089/4613-335**

**Videospiele: 089/4613-336**

Eure Fragen zu Hardware-Problemen richtet bitte weiterhin schriftlich oder besser auf Diskette an die **POWER PLAY**-Redaktion unter dem Stichwort "DOC DÜSE". Unser euf Hochglanz polierter Redaktions-Düsentrieb wird Euch dann hilfreich unter die Arme greifen.



Screenshots from MS-DOS

Hier ist sie, die **DE LUXE-Version** von Penthouse Hot Numbers !!!

DAS erotische Computerspiel für kühle Rechner & Strategen präsentiert sich mit SVGA-GRAFIK (MS-DOS), im HAM-8-MODUS (AMIGA 1200/4000), ANIMIERTE PETS, SPRACHAUSGABE, PERSÖNLICHE PORTRÄTS UND MEHRERE BILDER PRO PET, die Pets spielen jedesmal anders, Spielstände speicherbar, Scoreliste. 10 PENTHOUSE - PETS mit über 40 Bildern laden ein zum munteren Nummernschieben gegen einen oder zwei Spieler.

MS-DOS SVGA Version (ca. 7 HD-Disketten) DM 89,95

AMIGA HAM Version (6 Disketten) DM 79,95

AMIGA 1200/4000 HAM 8 Version (15 Disketten) DM 89,95

Bestellen Sie direkt beim Hersteller:

MAGIC BYTES Verlag, Postfach 2144, 33251 Gütersloh

Telefon 05241/34861 Fax 05241/340275

Der Versand erfolgt per Nachnahme + DM 7,00 Versandkostenpauschale.

Systemvoraussetzungen:

IBM PC: ab 286 640 KB, SVGA, Hard Disk 10 MB frei, unterstützt AD-Lab, Soundblaster, Roland, General Midi Maus, Tastatur

AMIGA: 500, 500+, 600, 1000, 2000, HD-Installation, HAM-Modus

AMIGA 1200/4000: 2MB RAM, HD-Installation, HAM 8-Modus

# MESSE

## Köllesch!!!



Die Konkurrenz ist vorzeitig in die Luft geflogen: Bomberman fordert seine Opfer – auch auf der World of Commodore

Der Messeverbund von Computer 93, World of Commodore (WQC) mit Amiga 93 und der World of Games, war zumindest für den Veranstalter ein voller Erfolg. Die Besucher pro Quadratmeterzahlen erreichten neue Rekordmarken und wurden leider zum Messe-Handicap. Die drei Fachmessen brachte der Veranstalter komplett in einer Halle unter und machte damit das Gelände zu einem Dungeon mit engen Gängen und verwinkelten Ecken. Die



eigentlich Leidtragenden des Geschehens waren die Besucher: Denn nachdem der leidensfähige Messebesucher die zweistündige Wartezeit in eisiger Kälte in 16er Reihen vor den Eingangstoren überstanden hatte, mußte er sich auf der Messe mit anderen Besuchern knuffen, steckte in

Die Ruhe vor und nach dem Sturm: Computerfreaks haben offensichtlich ein etwas angespanntes Verhältnis zum Grünen Punkt

überfüllten Gängen test oder versuchte vergeblich, überlastete Ansprechpartner zu finden. Enttäuschung ebenfalls bei einigen Besuchern, die auf der Suche nach Hardwarezubehör für PCs und trischen Modulnachschieb für Konsolen waren. Bis auf einige kleine Händler gab der Messebasar

## ESSER SOFT KÖLN

Wir überzeugen durch Service!

Inh. Christa Esser

	AMIGA	PC	
Aces over Europe	DV --	75.-	Larry 6
Air Combat Classics	E --	79.-	Links 386 Pro
Alfred Chicken	DA 46.-	--	Links 386 Courses je
Alien 3	DA 46.-	--	Lords of Power
Ambermoon	DV 69.-	a.A.	Lost Vikings
Anstoss	DV 66.-	66.-	Maniac Mansion 2
Body Blows	DA 49.-	55.-	Mig 29 zu Falcon
Burning Steel	DV --	79.-	Might & Magic 5
Burning Steel Data 1 & 2	je --	37.-	NFL Football
Burntime	DV 66.-	76.-	NHL Hockey
Buzz Aldrins Race	DA --	86.-	One Step Beyond
Comanche	DV --	86.-	Pinball Dreams
Comanche Data Disk	DV --	51.-	Pinball Fantasies
Combat Air Patrol	DA 61.-	--	Pirates Gold
Combat Classics	DV 63.50	68.50	Premier Manager 2
D Day	DA 86.-	--	Privateer
Der Schatz im Silbersee	DV a.A.	82.-	Privateer Speech Pack
Dogfight	DA 66.-	84.-	Protostar
Dune 2	DV 55.-	63.-	Railroad Tycoon deluxe
Eishockey Manager	DV 72.-	78.-	Seal Team
Elite 2	DV 53.-	67.-	Sensible Soccer 92/93
Even more Incredible	E --	67.-	Seven Cities of Gold 2
Fantastic Worlds	DA 75.-	79.-	Shadow Caster
Fields of Glory	DV --	84.-	Sleep Walker
Flashback	DV 63.-	67.-	Space Legends
Flightsimulator 5	E --	87.-	Space Quest 5
- Scenery New York/Paris je	49.-	59.-	Speedracer
- Scenery San Francisco	69.-	--	Spelljammer
Front Page Football 93	E --	67.-	Strategy Masters
Goal	DV 54.-	59.-	Streetfighter 2
Hired Guns	DA 61.-	--	Strike Commander
Ishar 2	DV 54.-	58.-	Strike Speech Pack
Jurassic Park	DV 57.50	68.50	Strike Operation Disk
Lands of Lore	DV --	63.-	Stronghold

	AMIGA	PC	
Syndicate	DV --	76.-*	
Tornado	DA --	84.-	
Unlimited Adventure	E --	46.-	
Uridium 2	DA 72.-	76.-	
Wall Street Manager	DV 68.50	82.50	
Warlords 2	DV --	86.-	
Waxworks	DA --	54.-	
When 2 Worlds at War	DV --	86.-	
Wing Com. Academy	DA --	76.-	
X-Wing Upgrade	DA --	76.-	
7th Guest	DA 39.-	39.-	
Battle Chess	DA 49.-	66.-	
Burntime	DA 57.-	--	
Chess Maniac 5 Billionen	DV a.A.	84.-	
Der Patrizier	DA 44.-	--	
Eye of Beholder Trilogie	DA --	82.-	
Gunship 2000 incl.Mission	DV --	39.-	
Jutland	DA --	75.-	
Kings Quest 6	DA --	76.-	
Labyrinth of Time	DA 51.-	58.-	
Legend of Kyrandia	E --	65.-	
Lucas Arts Classics	DA --	76.-	
Malonys	DV 63.50	68.50	
Maniac Mansion 2	DV 68.50	75.50	
Protostar	DV --	67.-	
Return to Zorc	DV --	66.-	
Secret Weapons incl.Scenery	DV --	79.-	
Tornado	DA 69.-	75.-	
	DA 59.-	64.-	
	DA --	84.-	
	DA --	37.-	
	DA --	39.-	
	DV --	79.-	

Wir versenden ausschließlich im Sicherheitskarton ohne Mehrkosten.

AMIGA	PC
DV 62.-	78.-
DA --	67.-
DV --	79.-
DA 44.-	--
DV --	82.50
E --	79.-
DV 59.-	63.-
DA 57.-	64.-
DA --	65.-
DV --	57.-

DA 126.-
DA 95.50
DV 75.-

### »ZUBEHÖR«

#### AMIGA + AMIGA + AMIGA + AMIGA

Directory Opus 4.11	DV 119.-
Disk Expander	DV 51.-
DPaint 4 AGA	DV 198.-
Final Copy II	DV 169.-
Final Writer	DV 289.-
Superbase Prof. 4	DV 359.-
TurboPrint Prof. 2.0	139.-
X-Copy & Tools (9/93)	74.-
3,5" ext. Laufwerk	125.-
512KB Erweiterung mit Uhr	53.-
2 MB A500 intern	229.-
4 MB A1200 mit Uhr und CoPro.	479.-
400dpi Mouse	45.-

#### PC + PC + PC + PC + PC + PC

Soundblaster deluxe	DV 139.-
Soundblaster Pro deluxe	DV 199.-
Soundblaster 16 Basic	DV 269.-
Soundblaster 16 ASP	DV 369.-
Soundblaster 16 SCSI-2	379.-
Screenbeat Aktivboxen (Paar)	45.-
Gravis Joystick schwarz	72.-
Gravis Game Pad	49.-
CH Flight Stick Pro	149.-
Creative CD Laufwerk intern	249.-
Creative CD Laufwerk extern	299.-

#### + DISKETTEN + DISKETTEN +

3,5" NoName DS/DD 10'er Pack	7.30
3,5" NoName DS/HD 10'er Pack	12.90

ESSER-SOFT KÖLN  
Goldfasanenweg 14  
50829 Köln

Versandkosten: Bei Vorkasse per V-Scheck DM 7,00 / bei Nachnahme Post DM 10,00 / UPS DM 15,00 / Ausland nur Vorkasse per EC-Scheck DM 17,00  
Bei Software ab DM 350,- Bestellwert liefern wir versandkostenfrei (nur im Inland).  
\*bei Drucklegung des Magazins noch nicht lieferbar  
Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

Telefon : 0221 / 58 61 17  
Telefax : 0221 / 58 49 46  
BTX : ESSER#SOFT





Kaufen macht hungrig: Das große Sit-in im Empfangsbereich

in dieser Richtung nichts her. Das Messe-Dungeon wurde stille mit Rushware's *Black Gate*-Stand eröffnet. Unter dem Motto "Online with the Trend" konnte man am dicht umlagerten Stand eine Prise von bald erscheinenden Hits nehmen. Neben den Spielepfunden waren unter anderen *Rebell Assault*, *Indy Car Racing* und *Archon Strikes Back* mit von der Partie, außerdem ging am Rushware-Stand zur großen Freude der Anwesenden eine stündliche Spieleverlosung über die Bühne. In einer sehr verzwickten Ecke der Messe, die von einigen Besuchern vergeblich gesucht wurde, hatte es Blue Byte und Thalion verschlagen. Bei Blue Byte durfte das in dieser Ausgabe getestete Prachtspiel *Die Siedler* und die ersten Sehenswürdigkeiten von *Battle Isle 2* bestaunt werden. Am Thalion-Stand ergab sich Erik Simon dem Gedränge vor *Ambermoon 2*. Bei Factor 5 balzte *Turrican 3* um die Gunst der Zuschauer, immerhin wird im Moment mit Hochdruck an einer PC-Version des

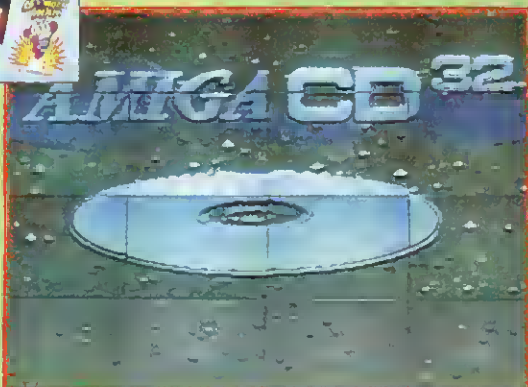
Blechknaben gearbeitet. Ikari-on ließ erste Eindrücke von *Mad News* über die Mattscheiben rauschen und brachte auch ein wie aus der Versenkung aufgetauchtes Zeppelinspiel zu Tage. In die vollen ging Microprose: Neben *Starlord* und einige älteren Microprose-Titeln kopulierte man offensichtlich mit IBM. Um die Vorteile von IBMs 32-Bit-Betriebssystem auch im Spielesektor zu zeigen, wurden kurzerhand zwei OS-2-Rechner mit *F-15 Strike Eagle 3* in Aktion zusammengeschlossen. Software 2000 verlagert das Gewicht von der deutschen in die italienischen Küche. Ob *Pizza Connection* mit der Qualität der berühmten Eutinwürste mithalten kann, werden wir bald genauer wissen. Zu guter Letzt durften die ersten nicht verloren gegangenen Animationen von Starbyte's *Bazooka Sue* bewundert werden.

Die Hardwareneuigkeiten beschränkten sich allein auf den Amiga-Sektor. Wie die Kirche im Dorf prangte der Commodore-Stand im Messedorf. Leider gab es auch bei Commodore keine wirklichen Neuigkeiten zum Thema Amiga oder des gerüchteweise sich in Entwicklung befindenden Amiga-3DOs. Stattdessen CD 32 News satt. cd



Wanted:  
Bomberman

Brot und  
CD32:  
Was braucht  
der Mensch  
sonst noch?



# PSYGNOSIS

Will shortly open a branch office in Germany.

We are looking for a first-rate PRODUCT MANAGER (German-speaking territories) to join our new, young and dynamic team as soon as possible.

## Responsibilities:

- supporting the company's sales and marketing activities
- presenting Psygnosis product to key retail and wholesale accounts
- organising press activities and presenting Psygnosis product to journalists
- providing technical support to our German office (location not yet fixed)

## Our requirements:

- fluent English, both written and spoken (mother-tongue German)
- a university - level qualification in Information Technology
- good knowledge of the German computer games market
- the ability to 'grow' with the job and to move into a more senior position in due course

## Our offer:

- salary and working conditions commensurate with the position
- company car which is also available for private use
- the opportunity to travel internationally
- the potential of a successful career within the Sony Group

## Interested? Then please send us the following:

- letter of application describing your current employment and telling us why you think you are the **best** candidate for the job
- your earliest starting date and the salary you expect
- career resumé (in German) with a recent photograph and the usual documents

Please send your application to:  
Peter Hofschroer, Postfach 1427, D-56174 Vallendar

## Softprobe gefällig? Die SofThek macht's möglich!

		PC	AMIGA	1200
Elite 2	dt. Anl.	66,-	55,-	
Anstoß	kompl. dt.	66,-	66,-	66,-
Goal	dt. Anl.	62,-	55,-	
Indy Car Racing	dt. Anl.	75,-		
Alien Breed 2	dt. Anl.	55,-	49,-	55,-
Aces over Europe	kompl. dt.	69,-		
SAM & Max	kompl. dt.	89,-		
Tornado	dt. Anl.	69,-	59,-	
Turrican III	dt. Anl.		62,-	
Ultima 8	kompl. dt.	85,-		

Spiele zum Zeitpunkt der Drucklegung teilweise nicht mehr verfügbar

Weitere TOP-Angebote ohne Ende, Preise anfordern und vergleichen!

### Double Speed CD-ROM-Laufwerk

### CDR 562 B von Matsushita (Panasonic)

Zugriffszeit: 320 ms, Übertragungsrate: 360 KB/sec., incl. Controller, kann auch direkt an den Soundblaster 16 oder Pro angeschlossen werden. Audio- und Photo-CD-fähig!

DM 469,-

### Hier findet ihr uns:

Darmstadt, Holzhofallee 1a, im Hause "Video-Time", 0 61 51/36 72 72  
Frankfurt, Wielandstr. 25, 0 69/59 01 80  
Karlsruhe, Nelkenstr. 1, Nähe Gutenbergplatz, 07 21/84 49 14  
Landau, Stadthausgasse 15, 0 63 41/2 09 71  
Ludwigshafen, Mundenheimerstr. 262, 06 21/58 39 78

Möchten auch Sie eine SofThek-Filiale eröffnen?

Wir haben ein professionelles Konzept!

VDS GmbH, Wielandstr. 25, 60318 Frankfurt, 0 69/59 76 41

Über 5.000  
lieferbare Spiele!

# DIE TRAUMLABRIK

SPIELE GMBH



Der Laden mit  
Deutschlands größter  
Auswahl an Video-  
und Computergames

	PC	CD	AMIGA
1869 ++	89,95		74,95
7 Crises of Gold 2	79,95		
7th Guest 1 +		149,95	
A Team ++	99,95		99,95
A.T.A.C. ++	99,95		89,95
Aves of the Pacific +	89,95		
Aves over Swamps +	89,95		
Aggie - Guardian of the Fleet		149,95	
Alarm in the Dark 1 ++	99,95	1,95	
Alarm in the Dark 2 ++	99,95	1,95	
Ambermoon ++	1,95		89,95
Amberst at Summit	99,95		1,95
Antross ++	89,95		79,95
Anyman Ultra	89,95		
Anschlamm Ost ++	79,95		69,95

**Sonderaktion  
vom 1.12. bis 23.12.**  
werden alle Bestellungen **VERSANDKOSTENFREI** ver-  
sendet (Nachnahmegebühren bleiben bestehen). Die  
Bestellungen werden von 10 - 20 Uhr angenommen.

Battle Isle 1 + Data ++	89,95		89,95
Battle Isle 1 + Data 2 ++	89,95		89,95
Battle Isle 2 ++	89,95	99,95	1,95
Beneath a Steel Sky +	89,95		79,95
Betrayal at Krondor ++	94,95		
Bundesliga Manager Prof. 2 ++	74,95		74,95
Burning Steel ++	89,95		
Barbarian ++	89,95		74,95
Carnets at War 2	99,95		
Chaos Engine +	1,95		69,95
Chariotkampf ++	89,95		79,95
Christopher Columbus +	94,95		89,95
Civilization ++	99,95	119,95	89,95
Comanche ++	99,95		
Comanche Delta Disk ++	99,95		
Companions of Xanth	89,95		
Cyberman	89,95	1,95	1,95
Dark Mire ++	89,95		74,95
Dark Sun 1	79,95		1,95
Delfo V	99,95		
Desert Striker +	1,95		69,95
Detour Car Management	89,95		
Die Siedler ++	89,95		79,95
Daylight ++	99,95		89,95
Demon	99,95		
Doom	1,95	1,95	
Dracula Unleashed		129,95	
Dragon Knight 3	119,95		
DragonSphere	99,95		1,95
DS 1 Die Schatzkiste ++	89,95		84,95
DS 2 Sinnenwand ++	89,95		89,95
Dune 1 ++ / ++	89,95	159,95	84,95
Dune 2 ++	89,95	1,95	74,95

**Battle Isle 2**  
Der deutsche Strategiekönig geht in die 2. Runde. Nach Kometenplan, auch  
besser. Hoffentlich spendert uns Unkay die gleich beim ersten Schlag die  
Weltzerklopfen...  
**PC 89,95 CD-ROM 99,95 Amiga 1,95**

Orangeammos 2	1,95		
Fishhook Manager ++	89,95		89,95
Filmaria ++	89,95		79,95
Elizabeth ++	89,95	1,95	1,95
Elin 2 ++	79,95		69,95
Empire Deluxe SVGA	89,95		1,95
Empire Deluxe SVGA Data	49,95		1,95
Entry ++	79,95		69,95
Eye of the Beholder 1 3 ++		119,95	
Eye of the Beholder 2 ++	89,95		89,95
Eye of the Beholder 3 ++ / ++	89,95		1,95
F 14 Fleet Defender ++	119,95		1,95
F 15 Strike Eagle 3 +	99,95		
F 15 Strike Eagle 3 Missions	69,95		
Falcon 3.0 +	99,95		
Falcon 3.0 Mig 29 +	69,95		
Fields of Glory ++	99,95		1,95
Flashback ++	74,95		69,95
Flight Simulator 5.0 ++	99,95		

	PC	CD	AMIGA
Flight Simulator 5.0 Zusatzdisk	79,95		
Forgotten Castle	94,95		
Formula 1 Grand Prix ++	99,95		89,95
Freddy Phantas ++ / ++	99,95	1,95	
Front Page Sports Football Pro	89,95		
Gabriel Knight	89,95	1,95	1,95
Global Domination	89,95		
Goal ++	69,95		69,95
Goblins 3 ++	89,95	1,95	
Gripsh 2000 ++	99,95	114,95	89,95
Hack	89,95		
Hudson 2 ++	99,95		94,95
Hyper Jump Jet ++	99,95		1,95
Hattrick ++	79,95		69,95
Hiemal 2 ++	89,95		79,95
Hits to the Throne +	89,95		
High Command	99,95		
Hired Guns +	84,95		69,95
History Line 1914 1918 ++	89,95		89,95
Immeasurable Machine 2	74,95		
Indiana Jones 4 ++ / ++ / ++	94,95	109,95	89,95
Indy Car Racing ++	89,95		
Ink 1 ++	99,95	129,95	
Ink 2 ++	99,95	129,95	
Iron Helm	84,95		69,95
Jack the Ripper +	1,95		
Jagged Alliance		149,95	
Journeyman Project			
JOYSTICK FLIGHTSTICK PRO	179,95		
JOYSTICK GRAVIS PRO	99,95		79,95

**Sam & Max**  
Die Macher des "Day of the Tentacle" der Lucas-Arts-Schmiede legen uns auch  
diesmal wieder einen Meisterstein der Adventure-Geschichte vor. Schnell, lustig,  
schwierig und witzig, mit einem Wort abgedruckt...  
**PC 89,95 CD-ROM 109,95 Mac 1,95**

JOYSTICK VIRTUAL PILOT	189,95		
Jurassic Park ++	79,95	79,95	69,95
Jurassic		139,95	
K 2400 Utopia 2 ++	1,95		79,95
Kingmaker ++	89,95		69,95
Kings Quest 5 ++ / ++ / ++	109,95	109,95	84,95
Kings Quest 6 ++ / ++ / ++	99,95	109,95	1,95
Kings Ransom			
Labyrinth of Time		99,95	
Lands of the Rings 1 ++	79,95	1,95	
Lanoweri Man +	89,95	119,95	1,95
Larry 5 ++	99,95	109,95	84,95
Larry 6	89,95	109,95	
Larry 7	99,95	109,95	
Larry Row 2 ++ / ++	99,95		
Leprosy of Sorcery (Hauptstadt 2) ++	1,95		69,95
Legend of Kyandia 1 ++ / ++ / ++	89,95	89,95	109,95
Legend of Kyandia 2 ++ / ++ / ++	89,95	1,95	
Lemmings 2 ++	89,95		69,95
Links 386 Pro SVGA +	99,95		
Links 386 Pro SVGA nen III	54,95	39,95	
Loom ++ / ++ / ++	79,95	119,95	74,95
Lord of the Rings 1 + / ++		169,95	79,95
Lord of the Rings 2 + / ++	84,95		74,95
Lost in June ++	94,95	109,95	
Lost Treasures of Inlcam 1	109,95	99,95	119,95
Lost Treasures of Inlcam 2	89,95		
Lost Vikings ++	79,95		69,95
Lullaby Mathias ++		119,95	
Mad Dog McCree	89,95		74,95
Mad News ++	94,95	1,95	
Mania Mania 2 ++	99,95	1,95	
Mechwarrior 2	89,95		
Mirapora Football ++	89,95		
Might & Magic 3 ++	89,95		79,95
Might & Magic 4 ++	89,95		
Might & Magic 5 ++	94,95		
Mike Ditko Football 2 SVGA	99,95		

**030/694 6043**  
10.30 - 18.30 h Versandtelefon Sammelnummer  
Spielneuhelten am Hdn. Band: 030/694 41 56  
Fax-Line: 030/694 42 56

	PC	CD	AMIGA
Monkey Island 2 ++	89,95	1,95	89,95
NHL Hockey ++	89,95		
Parilla Strike ++	94,95	1,95	
Pacific Strike Speech Pack +	39,95	s.o.	
Paritizer ++	89,95	109,95	79,95
Pax Imparis	99,95		
Perfect General 1 ++	89,95		89,95
Pinball Dreams ++	74,95		69,95
Pinball Fantasies ++	1,95		69,95
Pinball Gold SVGA ++	99,95	1,95	
Pinball Quest 3 ++	99,95	1,95	

**3DO**  
Seit Mitte Oktober ist die neue Wundermaschine 3DO in den USA ausgeliefert.  
32-Bit-RISC-Prozessor, 3 MByte RAM, 16,7 Mio Farben gleichzeitig! Bei einer  
Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten, Double-Speed-CD-Laufwerk (Spiel-,  
Musik-, Spielplan-, Photo-CD), Das nächste Jahrtausend hat tatsächlich  
begonnen...  
**Panasonic NTSC 3DO 1699,95 Sanyo NTSC 3DO 1,95**

Pain Quest 4	89,95	1,95	
Paths of Darkness ++	89,95		79,95
Populous 2 ++	89,95		69,95
Prince of Persia 2 +	79,95		
Privateer ++	94,95	1,95	
Privateer Missions ++	44,95	s.o.	
Privateer Speech Pack +	39,95		
Protostar 1 ++ / ++	99,95	119,95	
Quest for Glory 1 VGA	89,95		
Quest for Glory 3 ++	99,95	1,95	
Quest for Glory 4	89,95	1,95	
Railroad Tycoon Deluxe SVGA +	99,95	1,95	
Railway Challenge ++	79,95		
Ramel Assault		129,95	
Red Baron ++	99,95		
Red Crystal	89,95		
Rimco to Zork +	89,95	109,95	
Sam & Max	89,95	109,95	
Schicht im Silbersee ++	94,95	1,95	1,95
Seal Team ++	89,95		
Sensible Soccer 93 ++	69,95		69,95
Shadow of the Comet ++	94,95	129,95	

**Ultima 8**  
In völlig neuer Perspektive und völlig neuen Werten will uns die Garde  
diesmal an den Grenzen. Besonders gefallen die herausragenden Animationen  
der Spielfiguren und die Vielfalt neuer Ideen.  
**PC 94,95 CD-ROM 1,95 MAC 1,95**

Shadow of Yarbans	89,95		
Shadowwaster ++	89,95	1,95	
Shark Holmes 1 ++ / ++	94,95	119,95	
Shark Holmes 2 ++	94,95	1,95	
Siege 1 Line Data Disk	99,95		1,95
Silent Service 2 +	94,95		89,95
Sim Ant ++	99,95		
Sim City 2000 ++	89,95	1,95	
Sim Earth ++	99,95		89,95
Sim Farm ++	89,95		
Sim Life ++	99,95		1,95
Simon the Sorcerer ++	94,95		79,95
SOUNDBLASTER CD Discovery +	289,00		
SOUNDBLASTER PRO ASP 16 +	499,00		
Spore Crusade ++	84,95		69,95
Spore Hulk ++	94,95		84,95
Spare Games 5 ++ / ++	99,95	109,95	
Starship Walkabout		139,95	
Spaceward Hol ++	99,95		1,95
Spellhammer 1 ++	89,95		
Star Reach	99,95		
Star Trek 25th Anniversary ++	94,95	129,95	1,95
Star Trek Judgment Rites	94,95	1,95	

**Über 5000 Lieferbare Spiele**  
Software zum Anfassen. Heute bestellt,  
gestern geliefert! UPS-Versand zum  
Postpreis! Berlins größtes Lager!  
Himmliche Preise und göttlicher Service!  
Probieren und Staunen.

	PC	CD	AMIGA
Star Trek Next Generation +	94,95	1,95	
Starlord ++	99,95		
Stargate ++	99,95		
Streetfighter 2 ++	69,95		69,95
Strike Commander ++	94,95	1,95	
Strike Commander Missions +	44,95	s.o.	
Strike Commander Speech Disk +	39,95	s.o.	
Stranghold ++	89,95		
Subway 2050 ++	99,95		
SWD11 ++	89,95	129,95	
Syndicate ++	89,95	1,95	69,95
Syndicate Mission Disk ++	49,95		39,95
Tekno Break Pinball	79,95		
Task Force 1942 ++	99,95		
Terminator Rampage	99,95		
TFX ++	89,95	1,95	79,95
The Elder Scrolls 1 +	89,95		
The Legacy ++	99,95	1,95	1,95
Tony Lauro Baseball 2 GOLD	99,95		
Torpedo ++	89,95		79,95
Torpedo Missions 1 +	49,95	1,95	
Torpedo 3 ++			69,95
Ultima 7.1 Das schwarze Platin ++	99,95		
Ultima 7.1.2 Lagen al Vitan +	49,95		
Ultima 7.2 Smpat Isle	89,95		
Ultima 7.2.2 Silver Seed +	44,95		

**Rebel Assault**  
Starwars-Freitag wie im Kino. Als im Jäger gegen die Imperial Walker oder im  
Lightsaber-Duell mit Darth Vader, die mit Filmpopulanz garantiert  
vollgepackte CD sorgt für Stimmung. Möge die Macht mit Euch sein...  
**CD-ROM 129,95 MAC-CD 1,95 3DO 1,95**

Ultima 8 Fagen +	94,95	1,95	
Ultima Hexology 1-6		119,95	
Ultima UI + U2 Collection		129,95	
Ultima UI Syriyan Abyss +	89,95		
Ultima UI Labyrinth of Worlds +	89,95		
Union 2 ++	94,95		69,95
V for Victory 4	99,95		
V for Victory 5 (al Saa)	99,95		
VIO Olowski Pokai ++	1,95		
Wall Street Manager ++	89,95		
Walls of Rome	89,95		
Warlords 2	89,95		
Whales Voyage ++	89,95		74,95
Wing Commander 1 Axiom +	74,95		
Wing Commander 1 Deluxe ++	94,95	109,95	
Wing Commander 2 Deluxe ++	1,95	109,95	
Wing Commander 2 Missions +	49,95		
Winter Olympics ++	79,95		69,95
Wizardry 7 ++	99,95		89,95
Wizardry 8	94,95		
Wizardry 9			69,95
X-Wing ++	94,95		
X-Wing Missions 1 Upgradn ++	59,95		
X-Wing Missions 2 ++	44,95		
Xenobots ++	89,95		
Zepplin ++	89,95		

+ mit deutscher Anleitung oder Kurzanleitung  
++ Programm komplett in Deutsch

**Mechwarrior 2**  
Wie wieder BattleTech-Center. Die Kampfroboter des 3. Jahrtausends schlagen  
wieder zu. Diesmal ist der Fight auch per Modem oder Mail-Modem möglich...  
**PC 99,95 CD-ROM 1,95 MAC 1,95 300 1,95**

	US	OT
LOSUNGSBUCHER		
Civilization Strat. Guide PRIMA 370 S.	59,95	
DS 1 oder 2 / FanPro 1		29,80
Ein 2 Guide	49,95	39,95
Fallen 3 D At + Disk. PRIMA 365 S	59,95	
Mania Mania 2	49,95	25,00
Might & Magic 5	49,95	29,95
Privateer	49,95	49,95
Shadowwaster	39,95	29,95
Strike Commander	59,95	29,95
Ultima 7 Teil 2	59,95	39,95
Ultima 8	59,95	39,95
Ultima Underworld 2	49,95	24,95
Wizardry 7	59,95	39,95
X-Wing Strategy Guide PRIMA 420 S.	59,95	29,80

## Händleranfragen erwünscht!

Wollen auch Sie sich in einer expansiven Branche selbstständig machen und  
suchen auch einen starken Partner mit viel Erfahrung? Dann sind Sie bei uns  
richtig! Händlerpreislisen schicken wir gegen Vorlage eines Gewerbescheines  
zu. Fordern Sie schon heute unsere ausführlichen Preislisten an!

Alle Preise verstehen sich als Versandpreise! Ladenpreise variieren, Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Wir bitten um Euer Verständnis. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig,  
solange unser Vorrat reicht. Bis 200 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, ab 200 DM ist der ganze Spaß umsonst! Post-Express sowie UPS Air kosten 8,00 DM mehr, Sicherheitskerton +3 DM, Diskettenst +3  
DM. Bei Vorkasse -50% Versandkosten. Der Versand erfolgt wohlweise mit Post oder UPS, zum gleichen Preis! Wir gewähren auf SOFTWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Auf SEGA-, NINTENDO-, und NED GEO-Produkte sogar 1 Jahr  
Garantie. Allerdings wird keine Haftung für die Kompatibilität der Cartridges + Adapter übernommen. Unser Anbuerantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Mit Steinchen gekennzeichnete Videogames  
waren bei Anzeigenschluß (3.11.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen (wenn pünktlich) eingetroffen. Seid ihr in Berlin, Hamburg oder Eilenhausen, besucht bitte unsere Läden. Es gelten die AGB der Traumfabrik.

Mittenwalder Straße 47 · 10961 Berlin · Tel.: 030 - 694 48



Über 5.000  
lieferbare Spiele!

# DIE TRAUMFABRIK

SPIELE GMBH



Der Laden mit  
Deutschlands größter  
Auswahl an Video-  
und Computergames

	GB	MD	CD	SNES	NEO	3DO
3 Casual Beat di					429,95	
3D Adventures ui					149,95	
3D Football ui					139,95	
3D JOYPADS ui					I.V.	
3D LIGHTGUN ui					I.V.	
3D LINK-CABLE ui						
3D PANASONIC Im. Spiel ui					1699,95	
3D SANYO Im. Spiel ui					I.V.	
4-PLAYER-ADAPTER		79,95		79,95		
7th Saga ui				149,95		

**Sonderaktion  
vom 1.12. bis 23.12.**  
werde alle Bestellungen **VERSANDKOSTERFREI** versendet (Rachnahme-  
gebühren bleiben bestehen). Die Bestellungen werden von 10 - 20 Uhr  
angenommen.

	GB	MD	CD	SNES	NEO	3DO
ACTION REPLAY PRO	99,95	149,95		149,95		
Adventures 2 ip				199,95		
ADAPTER f. ui/tp Spiele		69,95	129,95	54,95		
Aero the Ace-Bat di		119,95		139,95		
Airborne Ranger ui				I.V.	139,95	
Aladdin di-us		129,95	I.V.	139,95		
Aleste ui-di		119,95	139,95	149,95		
Alito 3 di	79,95	119,95	I.V.	149,95		
Alison vs Predator ui			I.V.	139,95		
Art of Fighting 1 (2) ui			I.V.	139,95	429,95	
Atty Lightfoot ui			I.V.	139,95		
Atlix di	69,95	129,95		139,95		
B. Wachs College Footb. di		119,95		I.V.		

**FX Trax vs Virtual Racing**  
Nintendos neuester FX-Racer gegen Segas virtuelles Roffenrennen (auch mit  
Spezialhips bestückt!) im weltberühmten "Final Race". Mal sehen, wer als 1. die Ziel-  
linie überquert!

	GB	MD	CD	SNES	NEO	3DO
Baseball ui		I.V.		139,95		
Beauty & the Beast ui		I.V.		139,95		
Blades of Wargame ui		129,95		I.V.		
Brett Hull Hockey ui				I.V.	139,95	
Bubry di		119,95		139,95		
Castlevania 4 di	69,95	129,95		129,95		
Chaos Engine ui		119,95	I.V.	139,95		
Chuck Rock 2 ui	69,95	119,95	I.V.	139,95		
Citizen X ui				139,95		
Cyberfighter ui				149,95		
Cycometer ui				139,95		
Cliffhanger ui	I.V.	119,95	I.V.	139,95		
Cobra Command di				99,95		
Cool Spot di-us		129,95	I.V.	139,95		
CPU Rush ui				139,95	129,95	
Daffy Duck ui		119,95				
David Cup di				I.V.	149,95	
Die Schlumpfe di	79,95	I.V.		149,95		
Dracula ui		129,95	149,95	149,95		
Dragonair Leti ui			I.V.	139,95	139,95	
Dune 1 us			134,95			
Dune 2 ui	129,95	I.V.	I.V.	I.V.	I.V.	
Dungeongame ui			I.V.	169,95		
Empire Strikers Back us	69,95			149,95		
Equinox (Schlitz) 21 di				149,95		

**FIFA Soccer**  
Die EA-Sportsreihe bietet sich jetzt endlich mal mit einer "europäischen" Sportart. Und wie!!!  
Wenn die Amis ihr bestes Jahr zu spielen, wie ihnen dieses Teil gelungen ist, werden die glück-  
lich Weltmeister...

	MD 119,95	SNES I.V.
Eternal Champion ui	149,95	
Evo ui		149,95
F-15 Strike Eagle ui	69,95	129,95
FI di		109,95
Final Fury 1 (2) di-us		139,95
FIFA Soccer di		119,95
Fin. Fantasy Myst. Quest di	84,95	
Final Fantasy 1 ui	84,95	
Final Fantasy 2 ui	84,95	
Final Fantasy 3 ui	89,95	
Final Fight 1 di		119,95
Final Fight 2 ip		99,95
Flashback di-us		119,95
FX Trax ui		129,95
Geantled 4 ui		119,95
General Chaos di	69,95	I.V.
Goal ui		139,95

	GB	MD	CD	SNES	NEO	3DO
Goel Trap ui				139,95		
Gunstar Heroes di		119,95				
Hardball 3 ui		129,95		I.V.		
Impossible Mission 2025 ui		I.V.		139,95		
Taguer KJ220 di		I.V.	99,95	I.V.		
Jimmy Connors Tennis di	69,95	I.V.		139,95		
Jabu Madden Football 94 us	79,95	119,95		139,95	I.V.	139,95
Journey Home 1 ui				149,95		
JOYBOARD Streetlights (Captain)		I.V.		99,95		
JOYPAD di		49,95		49,95	159,95	
Jungle Strike di		129,95		I.V.		
Jurassic Park di	69,95	119,95	129,95	139,95		139,95
King Arthur World di				149,95		
Landolker di		149,95				
Lemmings Men ui		I.V.	I.V.	139,95		I.V.
Lost Action Hero di	69,95	119,95	I.V.	139,95		
Legend ui				149,95		
Lemmings 1 di	79,95	119,95		139,95		129,95
Lemmings 2 ui		79,95	I.V.	139,95		I.V.
Lightning Force ui				129,95		
Loil Vikings di		I.V.	119,95	139,95		

**3DO**  
Sitz Mittin Databar ist die neue Wundermaschine 3DO in den USA ausgeliefert. 32-Bit Rik-  
Prozessor, 3 MB RAM, 16,7 Mio Farben gleichzeitig, bei einer Auflösung von 640 x 480  
Bildpunkten, Double-Speed-CD-Laufwerk (Spiel, Musik, Spielfilm, Photo-CD). Das nächste  
Jahrtausend hat tatsächlich begonnen...

Panasonic NTSC 1699,95 Sanya NTSC I.V.

	GB	MD	CD	SNES	NEO	3DO
Mad Dog McCree ui				139,95		149,95
Mech Warriors di				159,95		
Mega Man 3 us	69,95			139,95		
Mega Man ui					139,95	
Mickey Magical Quest di				129,95		
Mickey World di...		99,95				
Micromania ui			149,95		I.V.	
MIG 29 di		119,95		I.V.		
Monday Night Football ui				149,95		
Mortal Combat di	79,95	139,95	I.V.	149,95		
Mutant League Football di		119,95		I.V.		
Mutant League Hockey ui		119,95		I.V.		
MVP Football ui				149,95		
NBA Showdown (EA) ui		129,95		I.V.		
NEO GEO Pal o. RGB					249,95	
NH PANORAMA 94 di		119,95		139,95	I.V.	
Nigel Mansell GP di			I.V.	139,95		
Night Trap di				139,95		

**Secret of Mana**  
Unvergleichlich: Final Fantasy Adventure, ist es doch von den Maken der Final Fantasy Serie.  
Erfolgreich, unterstützt sogar den 4-Player-Adapter. Unbegrenzter Spielspaß zu Vier!!!  
SNES 149,95

	GB	MD	CD	SNES	NEO	3DO
Onions Below ui					129,95	
Outlands di		119,95				
Paradise Quest ui				149,95		
Paradise di	69,95			139,95		
Pele Soccer ui		119,95		I.V.		
PGA Golf 2 di - us		119,95		139,95		139,95
Pierre le Chef di	69,95	I.V.		139,95		
Pinball Construction Set ui		119,95		I.V.		
Pirates Gold ui		129,95		I.V.		
Playman Manager di			I.V.	139,95		
Plak ui				139,95		
Perky & Rocky di				139,95		
Populous 1 di	79,95			149,95		
Populous 2 di-us		129,95		149,95		
Power Drift ui			139,95			
Powermover ui-di		109,95	139,95	149,95		
PTO Pavill. Theatre of Op. us		159,95		159,95		
R-Type 3 ip				139,95		I.V.
Raid Assault ui				139,95		I.V.
Red Baron ui						
Rise of the Dragon ui			139,95			
Road Rash 2 ui		99,95			139,95	

**030/694 60 43**  
10.30-18.30 h Versandtelefon Sammelnummer  
Spielneuheiten am lfdn. Band: 030/694 41 56  
Fax-Line: 030/694 42 56

	GB	MD	CD	SNES	NEO	3DO
Rabotep ui Terminator ui		I.V.		139,95		
Raid Knight Adventure di		119,95		139,95		
Raid Knight Raging ui				139,95		
Samurai Showdown di					429,95	
Sarai al Mono ui				149,95		
SEGA CD-ROM 2 m. Spiel di			599,95			
Sengoku 2 ui-di		I.V.		159,95	429,95	
Sensible Soccer di	I.V.	119,95	I.V.	139,95		
Sewer Shark di				99,95		
Showdown ui				149,95		

**7th Saga**  
DER Rollenspielklassiker von ENIX. Bitte beachte dieses Spiel nicht, wenn du nicht sehr, sehr  
viel Zeit hast. Mantra-Longm. Spielgenß ist garantiert.  
SNES 149,95

	GB	MD	CD	SNES	NEO	3DO
Shanghai ui	69,95	119,95		139,95		
Shining Force 1 di				139,95		
Shinobi 3 di				119,95		
Shark Wave ui						139,95
Silphard di			119,95			
Sim City di			I.V.	99,95		
Sim Earth ui			I.V.	149,95		
SNES + 1 Joypad di						199,95
SNES + Mario + 1 Joypad di						299,95
SNES 60 Hz + 1 Joypad ui						349,95
SNES Infinitop di						129,95
Sonic 2 di-us		99,95	129,95			
Sonic Spinball ui		119,95				
Soul Blazer ui				159,95		
Stealey Cup Hockey ui				139,95		

**Aladdin**  
Ein erstklassiger Anschlag auf Lachmusheln, Reflexe und den freien Platz reiner Welt-  
achtsbaum. Hoffentlich hält die SNES-Fassung, was die SEGA-Fassung verspricht.  
MD 129,95 SNES 139,95

	GB	MD	CD	SNES	NEO	3DO
Star Trek Next Generation ui	69,95	I.V.	I.V.	I.V.	149,95	
Starwingfox di				129,95		
Stellar Fire ui				139,95		
Streetfighter 2 CE / Turbo di		149,95	I.V.	139,95		
Striker di			I.V.	139,95		
Super Baseball 2020 ui		129,95		149,95	299,95	
Super Bomberman ui-di	69,95	I.V.		119,95		
Super Formation Soccer 2 di				99,95		
Super Mario All Stars di				99,95		
Super Mario Land 2 di	69,95					
Super Off Road 2 ui				139,95		
Super Probotector di	69,95			139,95		
Super Star Wars 1 di	79,95			149,95		
Super Turbix di	69,95	I.V.		139,95		
Super Widget ui				139,95		
Syndicate ui		129,95	I.V.	149,95	I.V.	
Syrexion ui				139,95		
Terma NBA Basketball ui	69,95			149,95		
Terma Super Bowl ui	69,95	119,95		139,95		
Terminator 2 di-us	69,95	119,95	139,95	139,95		
Thunderhawk 3 di			119,95			
Time Geil di				99,95		
Tiny Toon 1 di	69,95	119,95		139,95		
Total Eclipse ui					139,95	
Traddler ui		I.V.	I.V.	139,95		

Über 5000 lieferbare Spiele · Software zum Anfassen.  
Berlins größtes Lager · Himmlische Preise  
und göttlicher Service · Probieren und Staunen.

	GB	MD	CD	SNES	NEO	3DO
Turtiler - Fighter di		129,95		139,95		
Uwin Bee di				139,95		
Ultimate Soccer di		119,95				
Vanguard di					699,95	
Virtual Pinball ui		119,95		I.V.		
Virtual Raging ui		139,95	I.V.			
Warrior 1 us		129,95				
Wing Commander di		I.V.	I.V.	149,95	I.V.	
Wing Commander-Seri. Mil. ui		I.V.	I.V.	139,95		
Winter Olympics ui	I.V.	119,95	I.V.	I.V.		
Wallenstein ui		I.V.	I.V.	149,95	I.V.	
World Builder Int. us					149,95	
World Heroes 1 (2) ui		139,95		159,95	429,95	
WWF Wrestling 2 R Rumble di	69,95	139,95	I.V.	149,95		
Young Merlin di			I.V.	139,95		
Zelda di		79,95		99,95		
Zombies eta my Neighbor di		129,95		139,95		

ip = japanisch ui = amerikanisch di = deutsche Version

+++++ 3DO +++++ AMIGA +++++ PC +++++ CO +++++ ATARI +++++ ST +++++ SUPER-RES +++++ MEGA-DRIVE +++++ MEGA-CD +++++  
+++++ MAC +++++ CD +++++ PC +++++ CD32 +++++ GAME-GEAR +++++ LYNX +++++ GAMEROY +++++ BREITSPIELE +++++  
+++++ ROLLERSPIELE +++++ MARGA +++++ VIDEOS +++++ MAC +++++ JAGUAR +++++ LOSDNGSRÜCKER +++++

Alle Preise verstehen sich als Versandpreise, inklusive Mehrwertsteuer! Ladenpreise variieren, Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Wir bitten um Euer Verständnis. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten.  
Die Preise sind gültig, solange unser Vorrat reicht. Bis 200 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, ab 200 DM ist der ganze Spaß umsonst. Post-Express sowie UPS-Air kosten 8,00 DM mehr, Sicherheitskosten +3 DM,  
Diskettenentst. +3 DM. Bei Vorkasse: -50% Versandkosten. Der Versand erfolgt wahlweise mit Post oder UPS, zum gleichen Preis! Wir gewähren auf SOFTWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Auf SEGA-, NINTENDO-, und NEO GEO-Produkte  
sogar 1 Jahr Garantie. Allerdings wird keine Haftung für die Kompatibilität der Cartridges + Adapter übernommen. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Mit Sternchen gekennzeichnete  
Videogames waren bei Anzeigenschluß (3.11.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen (wenn pünktlich!) eingetroffen. Seid Ihr in Berlin oder Hamburg, besucht bitte unsere Läden. Es gelten die AGB der Traumfabrik.

Mittenwalder Straße 47 · 10961 Berlin · Tel.: 030 - 694 48 62 (nur Laden-telefon)  
100m vom U-Bhf Gneisenaustraße Versandzentrale und Softwaretempel  
Osterstraße 50 · 20259 Hamburg · Tel.: 040 - 490 83 94 (nur Laden-telefon)  
300

Voll kompatibel zu Microsoft Windows Sound System, AdLib, Sound Blaster Pro, Covox Speech Thing und Disney Sound Source.

# SOUND GALAXY

## NX

PRO 16

+

## WavePower

Die einzige  
16-Bit Sound  
Karte  
mit 5 Sound  
Standards



Diese Erweiterungskarte für die Sound Galaxy NX PRO 16, verleiht Ihrem PC alle Möglichkeiten eines professionellen Synthesizers. Aus bis zu 128 verschiedenen Instrumenten und bis zu 47 Schlagzeugen, lassen Sie ein ganzes Orchester in "Super CD-Qualität" entstehen.

Mit der optionalen Wave Power werden Ihre Multimediapräsentationen, Ihre Musikkampagnen sowie Ihre Unterhaltungs- und Anwendungsprogramme zum professionellen Ereignis.

### Technische Daten:

- 5 Sound Standards inkl. Windows Sound System
- 20 Kanal Stere FM Synthesizer (OPL3)
- Dynamik Filter
- 16-Bit digitales Audia Playback 44.1 kHz (stereo)
- 16-Bit analog/digital Recarding mit 5.5-44.1 kHz sampling
- Multi Mixer
- Multi CD-Ram Interface
- SCSI CD-Ram Erweiterungsmöglichkeit
- Midi Interface
- Game Port
- CD Audia Eingang
- 4 Watt Stere Verstärker



### Technische Daten:

- generell Midi kompatibel
- unterstützt 16 Midi Kanäle
- beinhaltet 4 MB Wave Dateien in 2 MB Ram

Fachhandelspreise + Anfragen  
nur mit Gewerbenachweis



KM Computer und Kommunikation  
Handels-gesellschaft mbH  
Hans Böckler-Str. 29 73230 Kirchheim u. T.

Inklusive Mikrofon und Stereo-Kopfhörer





## Wettbewerb

# SAM & MAX

**E**igentlich wollten wir uns gar nicht von dem extrem edlen Sam & Max-Wandschmuck trennen. Immerhin gibt es von dem gigantisch großen Sam & Max-3-D-Reliefposter nur schlappe 500 Stück weltweit. Von diesem begehrten und kostbaren Sammlerobjekt könnt ihr nun EINES gewinnen. Um eure Wand mit Sam & Max zu schmücken, müßt ihr nur ein paar kleine Fragen beantworten. Schreibt bis zum 01. Februar 1994, dem Einsendeschluß, eure richtigen Antworten auf eine Postkarte und schickt sie an folgende Adresse:

Markt & Technik Verlag AG  
Hans-Pinsel-Str. 2  
Redaktion PDWER PLAY  
Stichwort: Sam & Max  
85531 Haar bei München

**Gewinnt mit  
dem Chaos-  
Team Sam &  
Max ein heiß-  
begehrtes  
Sammlerstück**

1. Was ist Sam?

- a. Eine Katze
- b. Ein Hase
- c. Ein Hund

2. Wodurch ist das Duo hauptsächlich in den USA bekannt geworden?

- a. Durch TV-Talkshows
- b. Durch Comichefte
- c. Durch Radiosendungen

3. Wen suchen die beiden animierten Cops in dem Computerspiel?

- a. Einen Baseballschläger
- b. Einen Bigfoot
- c. Einen verschollenen Schatz

Der 1. Preis: Das geniale 3-D-Relief-Sam & Max-Poster der Marke extragroß

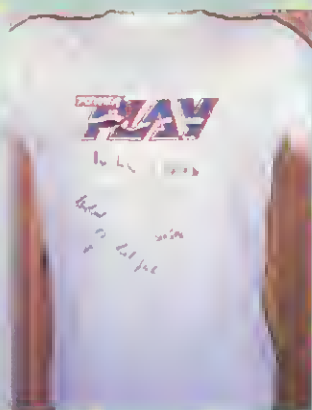
2. bis 10. Preis: Je 1 Computerspiel Sam & Max für den PC

Mitarbeiter des Verlages Markt & Technik sowie Angestellte des Live Clubs und des Art Departments sind natürlich ausgeschlossen.



# POWER CHARTS

Wieder liegt die **POWER PLAY** druckfrisch in Euren Händen. Die drei persönlichen Top-Spiele eines Lesers werden wie immer auf diesen Seiten der **POWER PLAY** vorgestellt. Wollt Ihr auch einmal vertreten sein, schickt uns die Mitmach-Postkarte. Trennt die Karte vorsichtig heraus, tragt Eure drei aktuellen Tophits, den Computertyp und Eure Adresse auf der Karte ein, und werft die Karte ausreichend frankiert in den nächsten Postkasten. Unter allen Einsender-Postkarten ziehen wir einen glücklichen Gewinner heraus, dessen ganz private Spielehitliste dann in diesem Monat im Vordergrund steht. Natürlich geht der Sieger nicht leer aus: Der Gewinner bekommt ein feines Computerspiel sowie ein famoses **POWER PLAY**-T-Shirt mit allen Unterschriften Eurer Lieblingsredakteure. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. *mh*



Das **POWER PLAY**-T-Shirt mit Autogrammen der Redaktionscrew und ein Spiel kann einer von Euch bald sein Eigen nennen.

## Leserhits des Monats

Diesen Monat stellt **POWER PLAY**-Leser Michael Varcoulen aus Krefeld seine Spielelieblinge vor. Hier kommt Michaels persönliche Hitliste:

1. Day of the Tentakel
2. Sam und Max
3. X-Wing



1. Prince of Persia 2	Broderbund
2. Strike Commander	Origin
3. Eye of the Beholder 3	SSI
4. X-Wing	Lucasarts
5. Alone in the Dark	Infogrames
6. The 7th Guest	Virgin
7. Betrayal at Krondor	Dynamics
8. Comanche: Mission Disk 1	Novalogic
9. Seal Team	Electronic Arts
10. Freddy Pharkas	Sierra

Quelle: Babbage's, Electronic Boutique, Winner's Circle, Log-In



1. Gunship 2000	Microprose
2. Reach for the Skies	Virgin
3. Championship Manager 93	Domark
4. Sensible Soccer 92/93	Renegade
5. The Chaos Engine	Renegade
6. Premiere Manager	Gremlin
7. Lemmings 2	Psygnosis
8. World Class Cricket	Audiogenic
9. Flashback	Delphin Software
10. Desert Strike	Electronic Arts

Quelle: Virgin Games Center, Center Soft, Leisure Soft

### Amiga

1. Syndicate
2. Civilization
3. Desert Strike
4. The Chaos Engine
5. Dune 2

### MS-DOS

1. X-Wing
2. Day of the Tentacle
3. Syndicate
4. Strike Commander
5. Indy 4

### Super NES

1. Super Mario All Star
2. Starwing
3. Super Mario Kart
4. Mortal Kombat
5. Jurassic Park

### Mega Drive

1. Jungle Strike
2. NHLPA Hockey
3. WWF Wrestlemania
4. Sonic
5. Ultimate Soccer

		TITEL	HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
1.	(1)	Syndicate	Electronic Arts	4. Monat
2.	(5)	X-Wing	LucasArts	7. Monat
3.	(3)	Day of the Tentacle	LucasArts	4. Monat
4.	(2)	Indy 4	LucasArts	15. Monat
5.	(6)	Civilization	Microprose	20. Monat
6.	(5)	Strike Commander	Origin	7. Monat
7.	(13)	Dune 2	Virgin	3. Monat
8.	(7)	History Line 1914-1918	Blue Byte	9. Monat
9.	(10)	Sensible Soccer	Renegade	13. Monat
10.	(12)	Monkey Island 2	LucasArts	21. Monat
11.	(-)	(indiziertes Spiel)	Electronic Arts	1. Monat
12.	(17)	Eishockey Manager	Software 2000	5. Monat
13.	(19)	The Chaos Engine	Renegade	5. Monat
14.	(8)	Bundesliga Manager Pro	Software 2000	23. Monat
15.	(11)	Comanche	Novalogic	9. Monat
16.	(9)	Formula One Grand Prix	Microprose	12. Monat
17.	(14)	Wing Commander 2	Origin	2. Monat
18.	(-)	Pinball Dreams	21. Century	1. Monat
19.	(-)	Flashback	Delphin Software	1. Monat
20.	(-)	Populous	Electronic Arts	1. Monat



# PENALTIES UNTER'M TANNENBAUM

Für AMIGA und PC

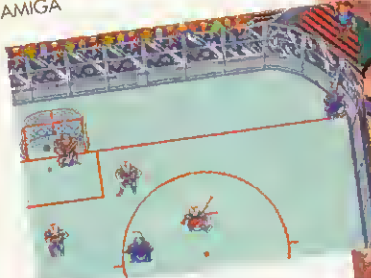
## EISHOCKEY MANAGER

LIMITED EDITION

Glückwunsch, Sie haben es geschafft. Den "Eisbären" haben Sie das Fell über die Ohren gezogen, die "Haie" haben sich die Zähne an Ihnen ausgebissen. Nächste Woche müssen Sie an der Brehmstraße antreten. Puckjäger und Penalties, Powerplays und Playoff-Runden bestimmen ab sofort Ihr Leben. Sie sind der Manager - entscheiden Sie!



AMIGA



AMIGA

### FEATURES

- 1- 4 Spieler • 6 Schwierigkeitslevel • jede Liga incl. Play-Offs, DEB- und Europapokal • Weltmeisterschaft mit Berufung der Spieler in den Kader und WM-Statistiken
- alle Tabellen, Statistiken und Highscore-Listen • animierte Tarszenen über den ganzen Bildschirm • Taktikeinstellungen manuell, computergestützt oder automatisch • 12 Manager zur Auswahl mit allen Aufgaben

SOFTWARE 2000

Limited Edition!  
Nur bis Ende  
Januar im Handel erhältlich.

Mit  
VHS-Videoband  
der Eishockey-  
Bundesliga-Saison  
92/93

SOFTWARE 2000

Programmiert auf gute Unterhaltung.



Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0452) 800444 • Mailbox (04521) 800447





## Rabbit Power



Dino-Park: Noch ein Ursaurier und wir bekommen Schreikrämpfe

# SAM & MAX

**S**am schob sich gerade einen seiner geliebten Dogbonies hinter die weichen Backen, als der Anruf vom Commissioner in unserer Absteige auflief. Ich spitzte meine Lauscher. Der Redeschwall von unserem Boß ist eine Bereicherung für jeden Wortschatz. Der Chef kennt Wörter, die man nicht mal auf der Mülldeponie zwischenlagern dürfte. Es war natürlich wieder die alte Leier: Die Dummbatze im Office setzen einen Fall frontal in den Sand, und unsereins holt dann die Kohlen aus dem Feuer. Quadratlatzcher Sam schlürfte die Sprüche vom Alten ohne Mucks in sich rein. Ich war ganz Ohr. Zur Abwechslung ging's mal wieder

um unseren alten Kumpel Bruno, seines Zeichens Yeti-Darsteller auf dem Rummel. Kann man tiefer sinken? Damit Ihr Euch ein Bild machen könnt: Bruno hat ungefähr den Intelligenzquotienten einer aufgebohrten Kokosnuß und auch so eine Visage. Normalerweise hätte kein Hahn danach gekräht, wenn Bruno die große Flatter macht. Nur leider hat er sich nicht nur seinen Lieblings-teddy unter den haarigen Arm geklemmt, sondern auch seine heimliche Perle Trixie. Wenn's um Mädels geht, dann sieht die Sache bekanntlich anders aus und wird in einer ganz anderen Preisklasse gespielt. Irgendjemandem hat Bruno damit das Herz gebrochen,



Shop till you Drop: Ein zünftiges Hasengespräch dank Bildermenü

Genial, brilliant, Phantastisch: Mir gehen die Superlative aus. Sam & Max sind nicht von dieser Welt, sondern wurden direkt aus dem vorweihnachtlichen Computernirvana zu uns geschickt. Der himmlische Schneehase schlägt die Konkurrenz locker mit dem rechten Lauschelöffel und spurtet, nach meinem Geschmack, sogar an *Day of the Tentacle* vorbei. Was hier an Genrepodien, Anarchowitz und flockiger Spielkurzweil geboten wird, ist mir zuvor auf keinem Monitor begegnet. Man merkt auf Schritt und Tritt, daß Steve Purcell aus der alten Warner-Zeichentrick-Tradition um den genialen Tex Avery kommt. Dessen Daffy Duck hätte auch nicht chaotischer über die Leinwand toben können. Trotz allem karnevalistischen Jo-



kus werden weiche bis harte, aber immer logische Rätselnüsse serviert, wie wir es von den Kaliforniern gewohnt sind. Selbst daß LucasArts meine geliebten Anklickverben wegrationalisiert hat, kann ich deshalb mit einer Träne im Knopfloch verzeihen. Hat sich also doch der Sierra Wechsel-Cursor durchgesetzt. Grafisch bewegen sich Hund und Hase auf höchstem Zeichentrickniveau. Der Soundtrack lädt zum lockeren Mitswingen ein. Leute kauft Euch dieses Spiel, es lohnt sich!



Wer es unbedingt wissen

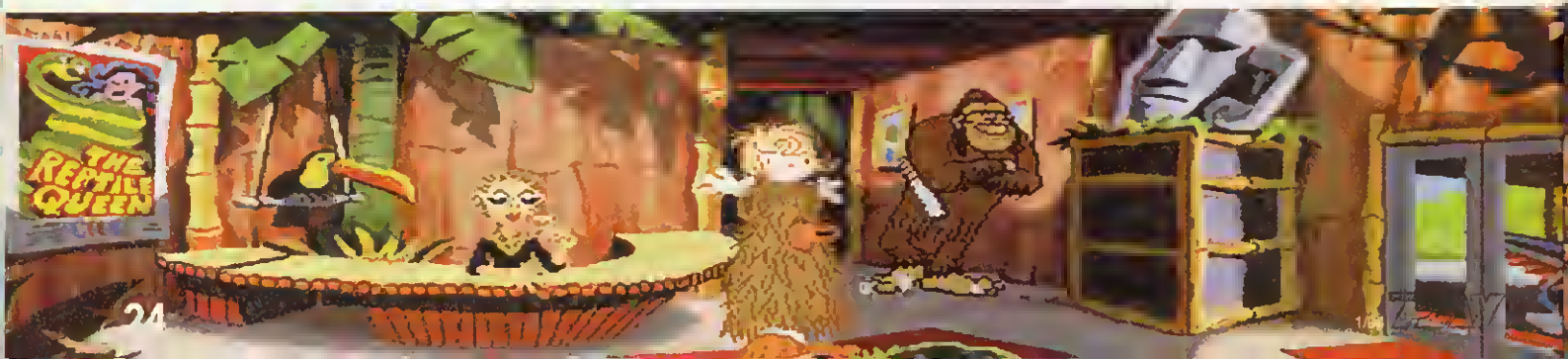
will, mein Name ist Max. Ich bin der intellektuelle Kopf und Ausputzer der Detektivagentur Sam & Max. Ich und mein

irgendjemandem mit sehr großem Herzen und noch größerer Briefftasche. Die Brieftasche war offensichtlich groß genug, um sogar den Polizeichef aus seinem Büroschlaf zu schrecken. Mist und Yetis fallen bekanntlich beide nach unten und landen also irgendwann bei uns. Wir legten los.

In puncto Sprachwitz, Gag's pro Sekunde und purem Slapstick ist das animalische Chaotenteam ungeschlagene Spitze. Mit welcher Liebe zum Detail LucasArts das Hund und Hasenabenteuer auf Diskette bannte, beweisen die vielen Feinheiten, die zwar nicht unbedingt sein müßten, aber Sam & Max diesen unvergleichlichen Charme verleihen. Da ist beispielsweise die "Schwarzweiß"-Taste, mit der die Farben weggeblendet werden können und das Abenteuer plötzlich mit dem Flair eines alten Philippe Marlowe oder Sam Spade-Films über den Monitor flimmert. Die feschen Bonus-



spielen wie *Car Bomb*, das Autorennen oder der Malblock sind nicht etwa billige Dreingabe, sondern halten die beiden Bigfoot-Jäger im besten Fall stundenlang von der eigentlichen Aufgabe ab (ist mir mit *Car Bomb* so gegangen). Neben diesen spritzigen Dreingaben bietet Sam & Max Adventurespaß in Reinkultur: Rassige, nicht zu leichte Puzzles, die mit viel Logik und einigem Nachdenken ohne Probleme zu knacken sind. Grafisch ist Sam & Max ein Gedicht, akustisch fegen die heißen Rhythmen jeden Zweifel an der hohen Soundwertung aus den Ohrwascheln.





## Verspielt

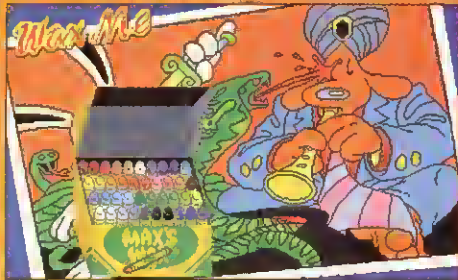
Hasen sind schnell, sehr schnell sogar. Hyperaktive Löffelträger spielen nicht nur Adventure, sondern simultan sechs andere Programme.

**Wak-A-Rat.** Der Alptraum eines jeden Greenpeace-Aktivisten. Süßen Ratten wird ein neuer Scheitel gezogen. Wer am besten hämmert, gewinnt.



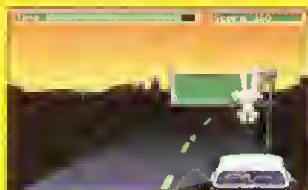
**Car Bomb.** Schiffeversenken mit Kleinlastern, Taxis und Straßenkreuzern. Fiese Charaktere arbeiten mit Mega-Bombs oder schicken feindliches Sprengmaterial per Katapult zurück.

**Wax Max**  
Der junge Hasenfreund malt mit Wachsmalstiften sein Lieblings-horrorbild



**Dress Up** Wer auf Barbie und Ken steht, mag auch "Dress Up". Ihr zieht Eure Liebingshelden an. Fungiert gleichzeitig als Kopierschutz.

**Gator Golf**  
Wem Links 386 Pro zu langweilig wird, der wählt Gator Golf. Der Parcours wird wahlweise mit Bällen oder Fischen bespielt.



**Highway-Jumping**  
Verkehrsschild-Hochsprung per Maus. Donnert Max ins Blech, gibt's Punkteabzug.

**Virtual Reality:**  
Sam macht eine metaphysisch-elektronische Erfahrung und zerstückelt einen Vektordrachen im Cyberspace



Kumpel arbeiten auf freier Basis für den New Yorker Polizeichef. Das heißt, immer wenn seine eigenen Trottel nicht mehr weiter wissen, treten wir in Aktion und klären die Lage. Obwohl wir in Amerika bekannt wie bunte Hunde und Hasen sind, werdet Ihr Krauts bisher wohl kaum etwas von uns gehört haben. Unser Vater, Steve Purcell, ist Comic-Zeichner und uns gab's bisher nur als Zeichnung. Bis dann irgendwann die Jungs von LucasArts an unserer Tür gekratzt haben und unbedingt ein Adventure aus uns machen wollten. Na ja, wir wollten den Jungs etwas unter die Arme greifen und Ihr seht ja selbst, wir sind ganz gut getroffen. Liegt wahrscheinlich daran, daß unser Papa Steve mitgewerkelt hat, am Programm. Ihr habt sicher schon alle mal ein LucasArts-Adventure gespielt und werdet Euch nun wundern, wie Sam und ich gesteuert werden, so ganz ohne Anklick-Verben. Kein Problem, läuft bei uns alles mit der Maus. Ein saftiger Klick und wir traben los. Wahlweise schnüffeln wir etwas genauer durch dunkle Ecken, sacken allerhand unnützes Zeug ein, werkeln mit Gegenständen oder ziehen irgendwelchen Heinis die Würmer aus der Nase. Einfach die Beißerchen aufgesperrt und Kumpel Computer stellt ein Auswahlmü mit Reizbildern zur Verfügung. Das wahre Genie hält sich vornehm zurück, um auch den weniger Begabten das eine

oder andere Erfolgserlebnis zu lassen. Deshalb laß ich auch die meiste Arbeit von meinem Kumpel Sam erledigen und trete nur bei Bedarf in Aktion. Ihr schiebt einfach mit der Maus meinen Luxuskörper in Position und ab geht's. Keine Bange Fans, ich bleibe Euch auch erhalten, wenn Sam gerade am Zug ist. Allerdings mache ich dann, was ich will und nicht, was Ihr wollt. Steve Purcell hat uns eine Landschaft gezeichnet, die teils scrollt und teils umgeklappt wird. Tuckern wir mit unserem Thunderbird durch die "US of A", dann lassen wir uns von Euch auf einer Straßenkarte dirigieren. Wunderbarerweise erscheinen neue Orte erst dann, wenn Ihr mal wieder ein Rätselchen gelöst habt. Für Leute, die nur kurze Zeit still auf ihrem Bürzel sitzen können, hat LucasArts ein paar Action-Spielchen in unser Programm eingebaut. Wer Genaueres wissen will, liest getätigt Volkers Kasten. Ich werde mich jetzt in meine Künstlergarderobe zurückziehen und ein paar Möhrchen knabbern. That's All, Folks!

vw

Genre: Adventure

Hersteller: LucasArts

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Sottgold

**MS-DOS 91%**

Grafik: 83% Sound: 78%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 386SX, 2 M8 RAM, VGA

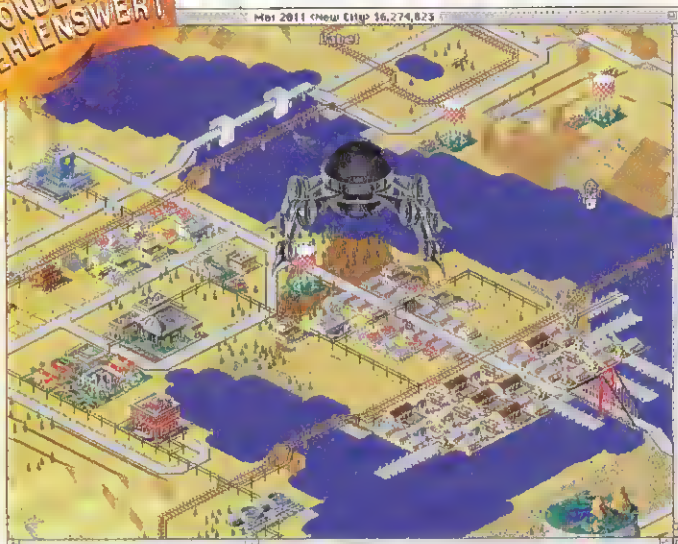
Unterstützt: Soundblaster, Adlib, General Midi

Geplant für: CD ROM





## Ton, Steine, Scherben



Großalarm: Ein Alien futtert ein paar Sims zum Frühstück

# Sim City 2000

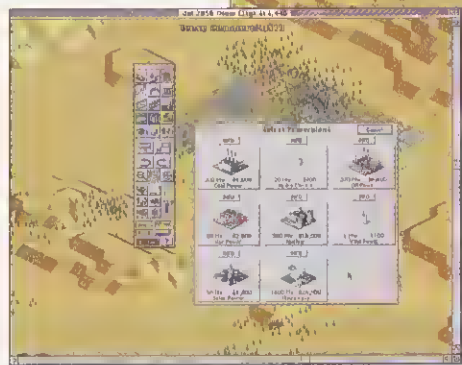
Das Konzept der Großstadt frißt ihre Kinder: Moderne Millionen-Metropolen schaffen mehr Probleme, als sie lösen. Die Versorgung mit Energie und Wasser eines solchen Betonmolochs hält eine ganze Abteilung von Logistikexperten auf Trab, steigende Kriminalitätsraten beschäftigen Heerscharen von Ordnungshütern. Schlagworte wie Abfallproblem, Luftverpestung, Straßenlärm und Verkehrsinfarkt treiben immer mehr Stadtbewohner aufs Land und den Bürgermeister eines urbanen Alptraums in den Suizid. Aber halt! Bevor der gestreßte Großstadt-Chef sich die letzte Kugel gibt, bietet ein digitaler Helfer eine Alternative zum überstürzten Rücktritt. Anstatt vorzeitig von der Bühne des Stadtplaners abzutreten, fummelt der Bürgermeister der 90er Jahre erst sein eigenes Utopia am Computer-Monitor zusammen, um dann die elektronisch gesammelten Erfahrungen in die Praxis umzusetzen. Der Schlüssel für den erfolgreichen Städteboß bietet Maxis Neuaufgabe des Kultklassikers *Sim City*. Im Zeitalter der "Plus", "Gold" und "DeLuxe"-Varianten älterer Computerspiele, nannten die Programmierer um *Sim City*-Erfinder Will Wright die neue Version kurzerhand *Sim City 2000*.

Das spielerische Grundprinzip von *Sim City 2000* ist iden-

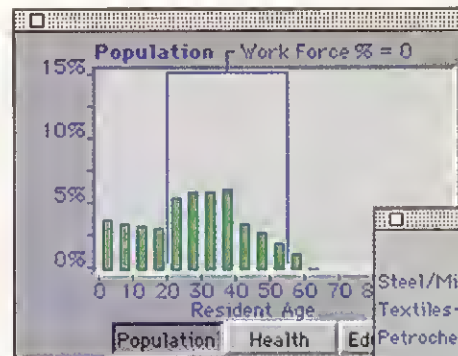
tisch mit dem des Oldies. Als Bürgermeister müßt Ihr für den reibungslosen Verlauf des städtischen Lebens sorgen, die Metropole weiter ausbauen und einen stetigen Zustrom von Steuern zahlenden Einwohnern sichern. Seit Ihr auf dem richtigen Weg und errichtet eine Traummetropole mit

Per Mausklick geben wir das Gelände zur Bebauung frei

Welches Kraftwerk darf's denn sein?

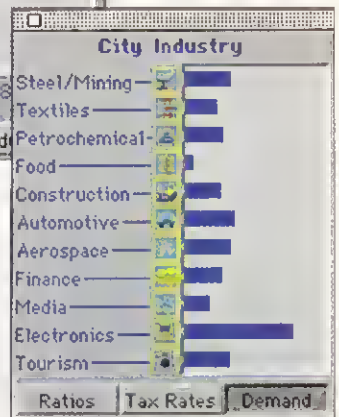


glücklichen Bewohnern, werden es Euch die "Sims" mit ihrer Stimme und einem wahren Steuersegen danken. Baut Ihr Mist und bastelt eine Kommune, die eines New Yorker Slums würdig ist, ziehen die



Einwohner von dannen und werfen ihren Bürgermeister – also Euch – aus der Stadt. Für hoffnungsvolle Nachwuchs-Bürgermeister bietet *Sim City 2000* verschiedene Alternativen. Ihr greift auf vorgetestete Szenarien zurück, in denen es bestimmte Aufgaben zu lösen gilt (beispielsweise muß eine Feuersbrunst gelöscht oder Verkehrsprobleme bewältigt werden). Ihr startet komplett neu, oder importiert kurzerhand eine alte *Sim City*-Stadt. Fangt Ihr völlig von vorne an, gibt es wiederum verschiedene Optionen. Ihr laßt wahlweise den Computer einen passenden Städtebauplatz entwerfen, oder Ihr kreiert mittels eingebautem Terrain-Editor einen eigenen Standort. Schon hier ist einer der größten Unterschiede zwischen *Sim City* und der neuen 2000-Variante zu sehen. Das Baugelände ist im Regelfall nicht flach wie ein Brett, sondern mit

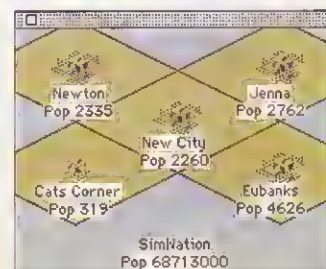
Info-Flut: Tabellen geben Auskunft zur aktuellen Stadtlage



Hügeln und Tälern durchzogen. Außerdem ist das Spielfeld nicht mehr aus der Vogelperspektive, sondern einem isometrischen Blickwinkel zu sehen. Per Knopfdruck läßt sich das Gelände von allen vier Seiten und in drei Vergrößerungsstufen betrachten.

Habt Ihr Euch für einen geeigneten Standort entschieden, sucht Ihr Euch noch das Startjahr – 1900, 1950, 2000 und 2050 – aus und wählt einen von drei Schwierigkeitsgraden. Je nach gewähltem Einstiegsjahr habt Ihr andere Kraftwerkstypen zur Verfügung (im Jahr 1900 gab's noch keine Kernkraftwerke), der Schwierigkeitsgrad beeinflusst Euer Startkapital. Sind alle Angaben komplett, steht Eurer Bauwut nichts mehr im Wege. Ähnlich wie beim Vorgänger sucht Ihr Euch aus einem Menü das gewünschte Bauwerk heraus und platziert es auf der Landkarte. Allerdings bietet *Sim City 2000* hier eine ganze Reihe von Neuerungen. So lassen sich mehr als nur ein Industrie-, Geschäfts-, oder Wohnviertel auf einmal in die Landschaft setzen. Klickt Ihr auf ein Kartenfeld und haltet dann den Knopf gedrückt, könnt Ihr ein komplettes Areal zur Bebauung vorsehen. Das gleiche Prinzip funktioniert auch beim Verlegen von Stromleitungen, dem Bau von Bahnlinien oder Straßen. Apropos Straßen: Anstelle der einfachen Fahrbahnen aus *Sim City*, bietet *Sim City 2000* eine ganze Latte neuer Verkehrswege. Autobahnen, nebst Auffahrtstrampen "verschönern" jetzt das Stadtbild, Busstationen und Bahnhöfe animieren die Bewohner zum

In welchem Stadtteil ist am meisten los? Die Karte gibt Auskunft.





## Der kleine Bürgermeister

Auf Anhieb unterscheidet sich das Bau-Menü von Sim City 2000 kaum von dem des Vorgängers. Allerdings haben die meisten Menüoptionen versteckte Qualitäten. Quasi als "erste Hilfe" erklären wir Euch die wichtigsten Optionen in Kürze.



Umsteigen, sogar U-Bahnen werden per Mausklick installiert. Hierzu wird auf eine spezielle Untergrundkarte der Stadt umgeblendet. Auf dieser Karte müssen die Wasserlei-

tungen (und die U-Bahnen) für die Metropole verlegt werden. Die Wasserversorgung ist ebenso wichtig, wie der Anschluß ans Stromnetz. Einfache Leitungen stehen im

Eine der neuen Katastrophen: Ein Vulkanausbruch mitten in der Stadt.



Alles im Lot: Die Metropole wächst und gedeiht.

Argh! Ich weiß nicht wo mir der Kopf steht. In einem Stadtteil meiner Metropole ist die Wasserversorgung zusammengebrochen, in einem anderen sind just vor ein paar Minuten die Lichter ausgegangen – das frisch installierte Wasserkraftwerk liefert nicht genügend Saft. Mein powerstarkes Kernkraftwerk ist gestern in die Luft geflogen und hat die Hälfte der Stadt weggepustet. Die Bewohner des Industriegebietes meckern über verstopfte Straßen und Smog. Der Zoo ist noch ohne Verkehrsanbindung, die achtspurige Autobahn mitten in der City zusammengebrochen und das Steuersäckel wieder mal gnadenlos leergeräumt. Mit einem beherzten Klick auf das Katastrophenmenü radriere ich die städtebauliche Fehlleistung mit einer Feuersbrunst aus und beginne wieder von vorne. Auf den Punkt gebracht: *Sim City*

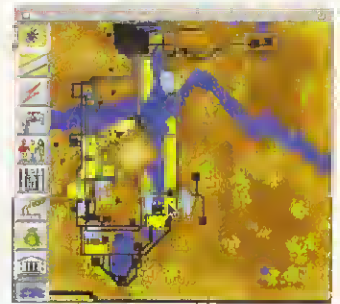


2000 gehört zu den weihnachtlichen Pflichtprogrammen. Nicht nur das Will Wright & Co. das geniale *Sim City*-Spielprinzip unverwässert in die 90er gerettet haben. Auch die zahlreichen Zusatzoptionen haben es gewaltig in sich. Trotz der geballten Einstell- und Menüvielfalt wirkt *Sim City 2000* keineswegs überladen oder ist gar zu kompliziert geworden. Zugegeben: Der moderne Bürgermeister hat erheblich mehr zu tun, muß mehr Sorgfalt walten lassen und mehr Informationen auswerten, als der *Sim City*-Kollege von vor fünf Jahren. Aber von Motivationschwund oder Spielspaßtod ist rein gar nichts zu spüren. Im Gegenteil: Die reichhaltigen, cleveren und logischen Erweiterungen treiben den furiosen Bastelspaß in neue Höhen. Im Gegensatz zu vielen Software-Kollegen hat sich *Sim City 2000* den 2000-Zusatz redlich verdient.

### Auf Wunsch gibt's eine Übersicht

Menüangebot einträchtig neben Wasserpumpen, Wassertürmen und sogar Kläranlagen. Ebenso neu im Angebot: Zusätzliche Gebäude, die das Leben in der Stadt angenehmer und sicherer machen sollen. Neben den bekannten Polizei- und Feuerwehrstationen gilt's nun auch Krankenhäuser, Zoos, Vergnügungsparks und Gefängnisse zu bauen. Um in dem Gewusel der Stadt noch den statistischen Überblick zu behalten, fährt *Sim City 2000* mit einer ganzen Reihe von Informationsfenstern auf. Auf Schautafeln und Tabellen wird Euch gezeigt, wo die Luftverschmutzung am höchsten ist, welcher Stadtteil von Kriminalität heimgesucht wird, wo die Bevölkerung am schnellsten (und am langsamsten) wächst, wie die Altersstruktur Eurer Bevölkerung aussieht (z.B. 90% Rentner) wo Wasser oder Strom fehlt und eine neue Straßenkreuzung von Nöten wäre. Passiert etwas Besonderes, wie beispielsweise ein paar Unruhen vor dem Bürgermeisterhaus, erscheint eine Zeitung mit der passenden Schlagzeile.

Wenn die Anspannung des "normalen" Häuslebauers nicht mehr ausreicht, schaltet im Katastrophenmenü zusätzlich ein paar Gemeinheiten ein, die nicht nur die Stadtbevölkerung in Aufregung versetzen, son-



dern auch den Bürgermeister fordern. So läßt sich die Bevölkerung mit einem Großfeuer oder einer Sturmflut in Panik versetzen. Wenn seine eigene Konstruktion nicht mehr gefällt, aktiviert einen Feuersturm, läßt einen Vulkan ausbrechen, oder ein Alienraumschiff die Stadt dem Erdboden gleichmachen, um gleich danach mit dem Wiederaufbau zu beginnen. mh

Genre: Simulation/Strategie

Hersteller: Maxis

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Bomico

MAC

90%

Gratis: 72% Sound: 54%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: System 7.0, 4 MByte RAM

Unterstützt: -

Geplant für: MS-DOS, Windows



## Tage des Donners



Achtung Werblock: An Brücken und Banden prangt so manches Firmenlogo

# Indy Car Racing

**A**utorennen sind groß in Mode. In Zeiten wo auf Autobahnen der Super-Stau herrscht, Tempolimits und Radarfallen den Geschwindigkeitsrausch schon im Ansatz

aus, bestückt diesen mit einem Wunschemotor und entscheidet Euch für ein einzelnes Rennen, einige Testrunden zum Eingewöhnen oder gleich die komplette Championship-Saison.



Der Indy-Factor: Im Replay schauen wir uns die Unfälle nochmal an.

Kleines Bild: Freie Fahrt für freie Raser

ausbremsen, bleibt dem notorischen Bleifuß-Fan nur noch der wehmütige Blick auf professionelle Berufsraser. Neben der Formel 1 erfreut sich ein weiterer Rennzirkus, das *Indy Car Racing*, ungebrochener Beliebtheit. Die Macher des Rennoldies *Indy 500* legten sich die letzten zwei Jahre ins Zeug, um das amerikanische Rennspektakel realistisch für den PC umzusetzen.

Vor dem Spielstart sucht Ihr Euch einen schmucken Flitzer

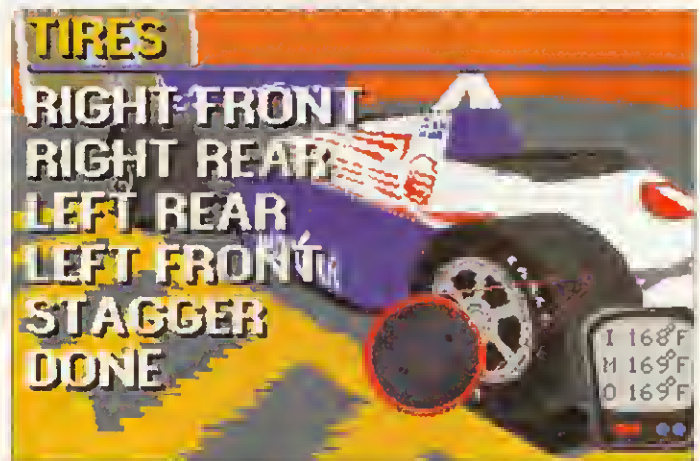


Die Kamera beweist's: Wir drängeln uns mit quietschenden Reifen in der Kurve elegant am Vordermann vorbei

Das war knapp: Nur um Spoilerlänge wird *Indy Car Racing* von meinem Rennspiel-favoriten *Formula 1 Grand Prix* geschlagen. Nur in puncto Optionsvielfalt zieht der Microprose-Renner noch an dem Virgin-Flitzer vorbei als erster über die Ziellinie. Technisch kratzt hingegen keiner mehr am Lack der *Indy Car Racing*-Renner. Seidenweich und ohne zu ruckeln, schiggern die Wagen auch in die engsten Kurven. Ein Leckerbissen sind die mit Textures überzogenen Wagen. Von der original Farbe des Flitzers, über den grellen Werbedruck,



bis zum Schriftzug auf dem Reifen stimmt jedes Detail mit den "echten" Rennern überein. Erfreulich, daß die Designer das größte Manko des Vorgängers *Indy 500* beseitigten und statt einer einsamen Piste gleich acht Strecken mitliefern. Vier davon sind zwar "nur" schlichte Ovalpisten, aber für den gehobenen Raser-Anspruch sorgen kurvenreiche Stadtstrecken wie Toronto. Etwas gelitten hat meiner Meinung nach die grandiose *Indy 500*-Geräuschkulisse, die digitalisierten Effekten weichen mußte.



Reifenwechsel: Wir suchen uns einen neuen Slick aus und kontrollieren die Temperatur

Wollt Ihr nur ein paar Runden drehen, habt Ihr die Wahl zwischen acht verschiedenen Pisten – diese lassen sich übrigens, je nach vorhandenem Festplattenplatz, individuell installieren. Per Menü stellt Ihr die aktuelle Länge des Rennens ein. Da in *Indy Car Racing* in Echtzeit um die Kurven geflitzt wird, kann ein Rennen in der 100%-Variante

schon ein paar Stündchen dauern. Vor und während des Rennens lassen sich beim Boxenstop Veränderungen am Wagen vornehmen. Ihr stellt die Härte der Stoßdämpfer ein, verändert den Andruckwinkel des Front- und Heckspoilers, laßt neue Reifen (bei regennasser Fahrbahn) aufziehen und tankt nach. mh

Genre: Rennspiel  
Hersteller: Virgin/Papyrus  
Zirka-Preis: 120 Mark  
Testmuster: Virgin

MS-DOS 85%

Graphik: 80% Sound: 79%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 386er mit 25 MHz, 2 MByte RAM, Min. 4 MByte Festplatte, VGA

Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib, GM, Joysticks

Geplant für: -



## Zeitlupe



Go West! Im neunzehnten Jahrhundert besuchen wir Tombstone

# Labyrinth of Time

**Z**äh sind sie, die alten Griechen. Dabei sollte man annehmen, daß nach über 2000 Jahren auch ein Sagenkönig genug hat von der Schwere des irdischen Daseins und in Frieden zu seinen Altvordere einget. Weit gefehlt: König Minos von Kreta rotiert im Sarkophag und will zurück in die Welt. Da der griechische Motz mit Labyrinth aller Art bereits ein-

schlägige Erfahrung gemacht hat (siehe Kasten), wird kurzerhand ein Dimensionen überspannender Irrgarten in Auftrag gegeben. Ist das metaphysische Gebäude erstmal fertig, wird Kanzler Kohl abgewählt und König Minos zieht in den Bundestag ein. Als aufrechter Demokrat können wir



**Zukunftsaussichten:**  
Zwei Groschen  
für Deine Gedanken

Die fliegende  
Stadt ist das Ziel  
aller Wünsche



Was für ein edles Programm. Der phantastische Soundtrack ist eine Mischung aus David Sylvian und Gustav Mahler, die Grafik könnte eine surrealistische Gemeinschaftsproduktion von Magritte, de Chirico und Marcel Duchamps sein. Was stört bei diesem Programm sind die konventionellen Denksportaufgaben, die wir schon bei *The 7th Guest* in besserer Qualität gelöst haben und



geht so

die uns nur aus der meditativen Versenkung aufschrecken. Das dritte Schieberätsel im dritten CD-ROM Programm wirkt nur noch ermüdend. Genauso schnarchig werden, trotz "Double speed"-Laufwerk, die Gemälde nachgeladen. Ein Spaziergang durch mehrere Räume wird so zu einer langwierigen Angelegenheit. Also: Akustisch und Visuelle fast genial, spielerisch leider nur Durchschnitt.

das nicht zulassen und beamen uns kurzerhand, mittels Dimensionsspalte, in Minos Edellabyrinth. Dort knacken wir alls dann alle Rätsel, verriegeln alle Türen und stellen zuletzt die Dimensionsmaschine wieder ab.

*Labyrinth of Time* bietet die seltsame Welt aus unserer Perspektive. Wie es sich für ein CD-ROM-Spiel gehört, wird jede der über 1800 Grafiken von der Disk nachgeladen. Wir bewegen uns dabei schrittweise durch die Zeit. Für besonders wichtige Gegenstände gibt's ein extra Bildchen.

Werden wir aktiv, das heißt, wir öffnen Türen oder drücken auf Knöpfe, dann hilft eine kleine Icon-Leiste am unteren Bildschirmrand weiter. Damit wir uns nicht allzusehr verlaufen, darf natürlich eine magische Karte nicht fehlen, die



## Sagenhaft

Ein schlimmer Finger, der gute Minos. Erst sorgte er als König von Kreta für Unruhe, nach seinem Ableben spielte er sich als Richter der Toten in der Unterwelt auf. So ein Ego kommt natürlich nicht von ungefähr und wurde dem Knaben schon in die Wiege gelegt. Die Mama ist Halbgöttin Europa, Papa ist niemand geringerer als Göttervater Zeus, der in der Gestalt eines weißen Stiers Klein-Minos gezeugt hat — seltsame Sitten bei den alten Griechen. Mit der Hilfe von Meerresgott Poseidon wird Minos also König und läßt sodann von Erfinder Daedalus ein Hauslabyrinth errichten. In diesem Irrgarten treibt übrigens für längere Zeit das Stiermonster Minotaurus sein Unwesen, bevor Held Theseus ihm den Hals umdreht und dabei diverse Jungfrauen rettet.

Man sieht, es muß nicht immer Tolkien sein, auch die griechische Mythologie hat einiges an Aktion zu bieten.

automatisch unsere Fortschritte mitzeichnet. Minos Labyrinth ist in mehrere Zeitzonen unterteilt, die Zugänge sind jeweils durch Denksportaufgaben verriegelt. **vw**

Genre: Adventure

Hersteller: Electronic Arts

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Electronic Arts

**CD-ROM 58%**

Gratik: 73% Sound: 81%

Schwierigkeit: mittel

Minimat: 386SX, 2 MByte  
RAM, VGA

Unterstützt: Soundblaster,  
SVGA

Geplant für: —



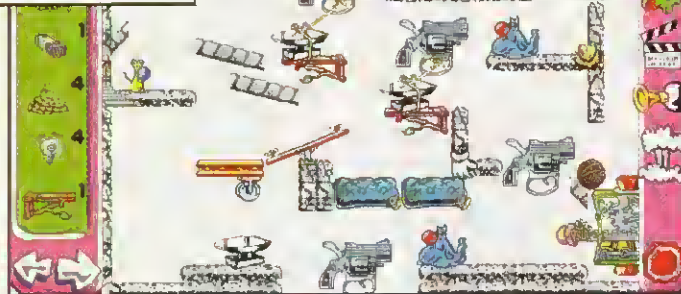


## Dick und Doof



Schriell: Hier sind hundert Level im fast freien Angebot

# Incredible Toons



Weg mit den Kilrathis:  
Kater Al im Angesicht  
des Comic-Todes

Das Käserätsel: Wie kommt  
Sid zum Camembert und Al  
zur Beule?

**B**laukater Al ist der Colonel Ghadafi der Comic-Welt, der Hussein unter den Miezern. Das feiste Katzentier gibt sich nicht etwa mit der einen oder anderen grauen Feldmaus zufrieden, Al pult sich schon zum Frühstück wenig kalorienbewußt süße, hellgelbe Zeichentrickmäuse aus dem Eckzahn. Soviel faule Gemeinheit muß natürlich bestraft werden. Lieblingsgegner Sid, besagte Gelbmaus, setzt deshalb Himmel und Hölle in Bewegung,

um Al in einen möglichst kalten Aggregat-Zustand zu versetzen. Wie üblich in der wunderbaren Welt des Zeichentricks gehts dabei gewaltig ruppig zu. Al wird von Pianos plattgedrückt, mit Eiern beworfen, fällt aus dem Bild, flüchtet vor garstigen Revolverkugeln, wird gesprengt und mit Nadeln gepekst – der kranken Phantasie sind dabei fast keine Grenzen gesetzt.

Auslöser dieser knallbunten Metzelei ist niemand anderes als der skrupellose Spieler, der

Sid und Al aufeinanderhetzt. Angeführt hat das Comic-Meucheln, die kreative Dynamix Crew um Firmenchef Jeff Tunnel persönlich. Tunnel hat ja bekanntlich schon mit *The Incredible Machine* einen Knobel-Spitzenhit hingelegt, was lag also näher als noch einen draufzulegen. Man erinnere sich: *The Incredible Machine* stellte uns ca. 40 Bastelutensilien zur freien Verfügung, mit deren Hilfe wir pro Level

oder etwas zu futtern besorgen müssen. An weiterem Comic-Personal tritt auf: Bik Dragon, ein grüner Minimaldrache, der bei Berührung losfackelt, eine lila Elefantenkuh mit Angst vor Mäusen und unstillbarem Hunger auf Erdnüsse und Hildegard das Huhn, das auf Befehl Eier legt. Neben diesen tierischen Einwohnern, hält *Incredible Toons* jede Menge anderes Unsinnbaumaterial bereit. Unter anderem im Angebot:



Rumms – Und wieder zerlegt es Kater Al in seine sämtlichen Bestandteile. Doch keine Bange, im nächsten Level drehen wir den Spieß um und jagen Maus Sid in die ewigen Jagdgründe. Kurzum: Kein anderes Denkspiel ist so witzig wie *Incredible Toons*. Ist ja auch logisch, das nichts schiefgehen kann, wenn der Meister selbst Hand anlegt. Unter Jeff Tunnels Führung ist *Incredible Toons* zu einem Comic-Spitzenprodukt geworden, das lachtechnisch die gesamte Konkurrenz aus dem Haus treibt. Spielerisch bewegen



wir uns mit Kater und Maus auf dem selben hohen Niveau, wie beim Vorgänger *The Incredible Machine*. Durch ein ausgereiftes, knallwitziges Tutorial werden Rätselmäuse problemlos in alle Spielmechanismen eingeführt, danach wird reichlich anspruchsvolles Puzzlematerial geboten. Eine Klasse für sich ist wieder mal der Soundtrack. Dreißig furiose Fanfaren blasen garantiert jede Trübsal aus dem Schädel. Das ideale Weihnachtsgeschenk für Katzenfreaks und Freunde von Spielen mit Knalleffekt und Witz.

jeweils eine Kettenreaktions-Machine bauen durften.

*Incredible Toons* arbeitet nach dem gleichen Prinzip, nur das wir diesmal in die Welt der abgedrehten Zeichentrickrealität entführt werden, was dem Programm einen ganz anderen Kick gibt. Hauptdarsteller in jedem Level Sid und Al, die sich entweder gegenseitig umbringen, den versteckten Ausgang erreichen

Klaviere, Bomben, Haarföhns, Lupen, Katapulte, Teekannen, Luftmatratzen, Käse, Wippen, Seile, Gummibänder, Kaugummi, Bananenschalen, Scheren, Staubsauger und Raketen. Alles in allem dürfen wir in gut sechzig Gegenständen und Figuren schwelgen und mit diesem Material unsere Maschinen bauen.

Insgesamt stehen 100 Level, aufgeteilt in vier Schwierigkeitsstufen, bereit. Die ersten 15 Rätsel pro Stufe sind jeweils frei zugänglich, den





# FLIGHT SIM TOOLKIT

## Kreativität ohne Grenzen

- Erschaffen Sie unabhängige Flugsimulationen mit einer Vielzahl von Szenarios.

- Bibliothek mit 3D-Einzelgrafiken von modernen und historischen Objekten aus dem Zivil- und Militärbereich mit einer großen Auswahl an Flugzeugen, Gebäuden, Fahrzeugen, Schiffen, Hubschraubern, Artillerie und Straßenszenen.

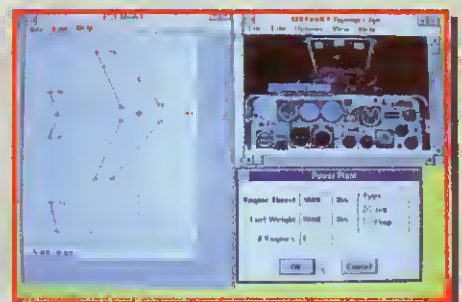
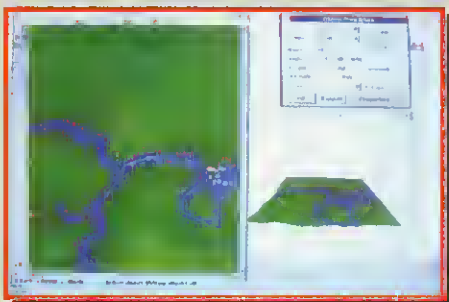
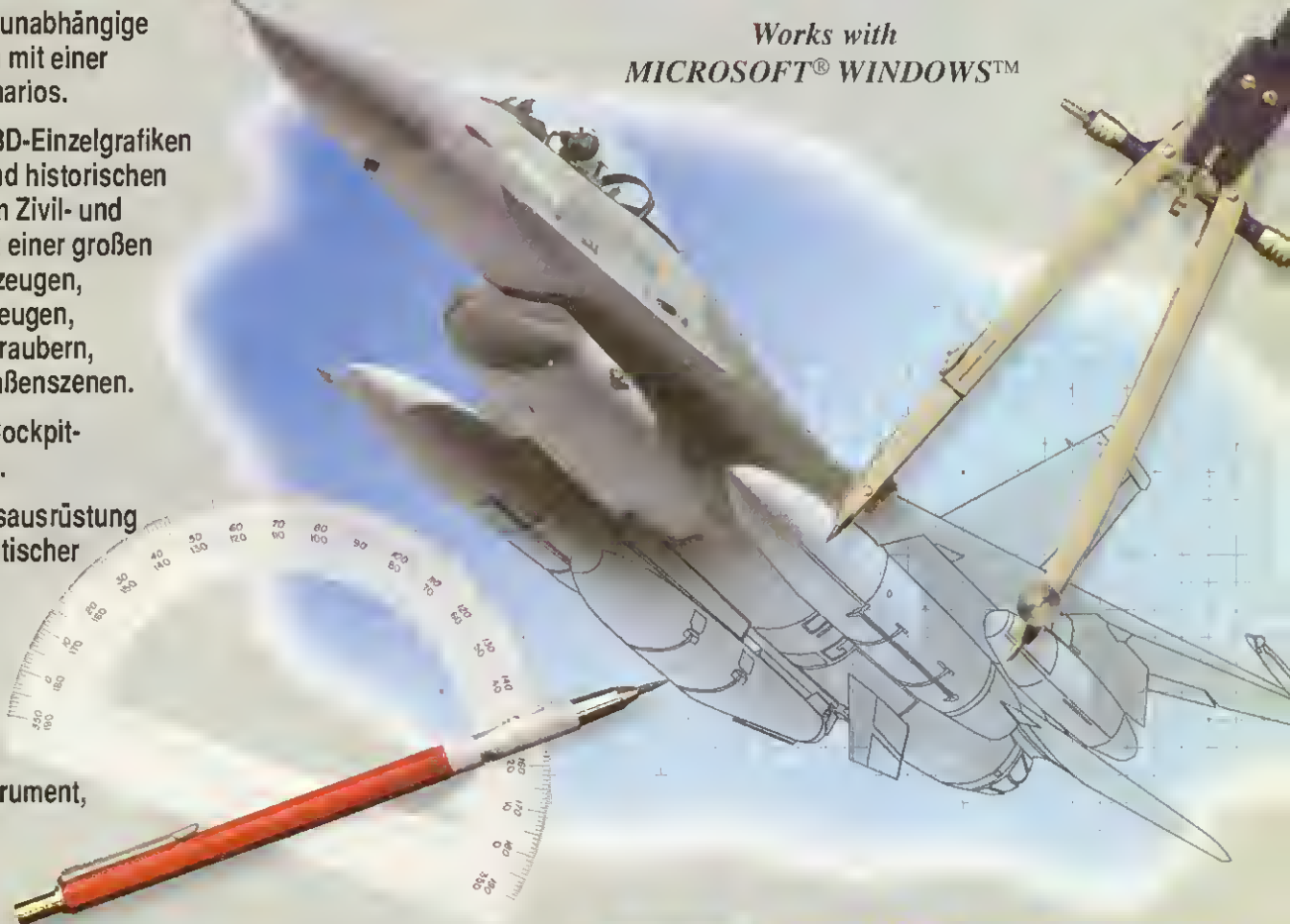
- Authentische Cockpit-Instrumentierung.

- Zur Navigationsausrüstung gehören: Automatischer Azimutanzeiger, DME-Verfahren, Navigationsfunk, automatischer Radiokompaß, elektronisches Flugführungsinstrument, Gleitweganzeige, ILS-System und Navigations-computer.

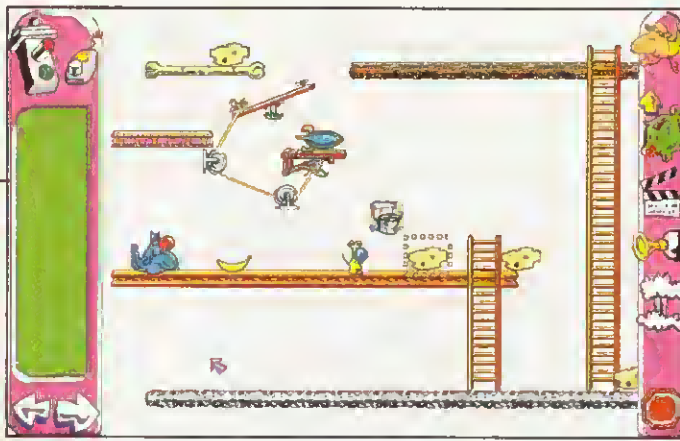
- Zwei Gratis-Einsätze: "Private Pilot" und "Top Gun".

- Mit dem einzigartigen "FST Users Club".

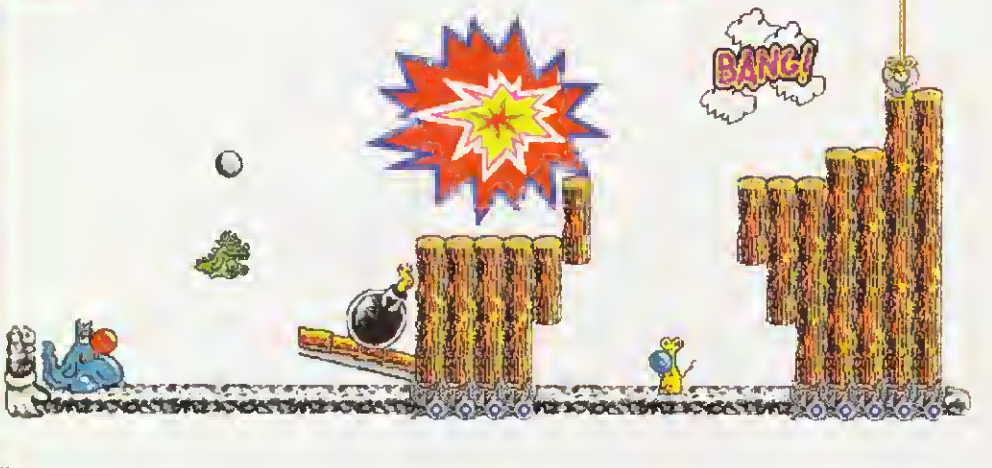
Works with  
MICROSOFT® WINDOWSTM



**BOMICO**  
ENTERTAINMENT SOFTWARE



**Bombig:**  
Böse Miezekatzen kriegen  
Schläge mit den Tatzen



Rest gibt's erst, wenn alle Level gelöst sind. Für ganz Harte hält das Programm noch einmal zehn Wahnsinnslevel ganz zum Schluß bereit. Jedes gelöste Puzzle wird automatisch abgespeichert. Wie im hochgelobten Vorgänger bietet uns auch *Incredible Toons* pro Level eine unfertige Maschine, die es mit dem vorgegebenen Material fertigzustellen gilt. So müssen wir zum Beispiel die Rasselbande mit Käse und Fisch versorgen, eine besonders gemeine Mausefalle bauen oder Al vor dem sicheren Tod auf einem Nagelbrett retten. Die Ersatzteile werden in einem Menü am linken Bildschirmrand bereitgehalten und von uns mittels Maus eingebaut. Gemeinerweise schiebt man uns in späteren Levels auch völlig nutzlose Gegenstände unter, die nur zur allgemeinen Verwirrung beitragen, aber nichts mit dem eigentlichen Puzzle zu tun haben.

Bang – Boom – Kazong –  
Zoom – Flash – Rattazong –  
Woosh ...

## Games Unlimited

INHABER: CHRISTIAN MANN

**Händler-  
anfragen  
erwünscht!**

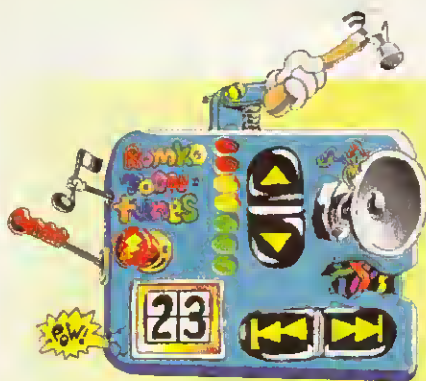
55116 MAINZ · KÖTHERHOFSTR. 1 · Telefon: (0 6131) 23 80 27/23 80 29/23 80 85 · Fax: (0 6131) 23 80 62

Empire Strikes Back	SNES	us.	159,90	Super Mario All-Stars	SNES	dt.	99,90
Streetfighter Turbo	SNES	us./dt.	139,90	Aladin	MD	dt.	129,90
Striker	SNES	dt.	129,90	Streetfighter 2 Champ.	MD	dt.	139,90
Super Bomberman	SNES	dt.	119,90	Silpheed	MD-CD	dt.	119,90

Programm	Version	DM	Programm	Version	DM	Programm	Version	DM
<b>Super Nintendo</b>			Sim City	dt.	94,90	Shining Force	dt.	119,90
Universal-Adapter		49,90	Sim Earth	us.	139,90	Streetfighter 2 Champ.	dt.	139,90
4-Player-Adapter		79,90	Soul Blazer	us.	149,90	Striker	us.	i.V.
Action Replay Pro	dt.	99,90	Starwing	dt.	119,90	Thunderforce 4	dt.	119,90
Alien 3	dt.	119,90	Streetfighter Turbo	us./dt.	139,90	Tiny Toons	dt.	89,90
Bubsy	dt./us.	99,90	Striker	dt.	129,90	Ultimate Soccer	dt.	119,90
Claymates	us.	139,90	Super Bomberman	dt.	119,90	Zombies	us.	109,90
Cool Spot	dt./us.	139,90	Super Mario All-Stars	dt.	99,90			
Cybernator	dt.	139,90	Super Mario Kart	dt.	94,90	<b>MEGA CD</b>		
Dungeonmaster	us.	149,90	Super Probotector	dt.	119,90	Mega CD 2 - Konsole 2	dt.	598,90
Empire Strikes Back	us.	159,90	Super Star Wars	dt.	139,90	Adapter / US/JP-CDs		119,90
Equinox (Solstice 2)	jp.	159,90	Super Turrican	us.	124,90	Batman	us.	99,90
Evolution	dt.	139,90	Tecmo BA Basketball	us.	134,90	Chuck Rock	us.	99,90
F-1 Pole Position	dt.	i.V.	Tiny Toons	dt.	119,90	Cobra Command	us.	109,90
F-15 Strike Eagle	us.	139,90	Ultima 6	us.	149,90	Jaguar XJ 220	us.	99,90
Final Fantasy II	us.	149,90	World Heroes	us.	134,90	Microcosm	us.	i.V.
Final Fight 2	us.	119,90	WWF Royal Rumble	dt.	139,90	Prince of Persia	us.	119,90
Flashback	us.	i.V.	Zelda III	dt.	94,90	Road Avenger	us.	69,90
Jimmy Connors Tennis	dt.	119,90	Zombies	dt.	129,90	Silpheed	us.	139,90
Jungle Strike	us.	i.V.	<b>Mega Drive</b>			Thunderhawk 3D	dt.	129,90
Jurassic Park	us.	139,90	Universal-Adapter		59,90	Willy Beamish	us.	89,90
King Arthur's World	dt.	119,90	4-Spieler-Adapter		i.V.	Wonderdog	us.	119,90
Lost Vikings	us.	99,90	Aladin	dt.	129,90	WWF Wrestling	us.	129,90
Mech Warrior	dt.	149,90	Action Replay Pro	dt.	99,90			
Mortal Kombat	dt.	149,90	Alien 3	dt.	109,90	<b>NEO GEO</b>		
NHL Stanley Cup	us.	i.V.	B.O.B.	dt.	109,90	Konsole PAL o. RGB	dt.	729,90
NHLPA Hockey	dt.	139,90	Battletoads	dt.	109,90	Art of Fighting 1	—	359,90
Operation Logic Bomb	us.	i.V.	Bubsy the Bobcat	dt.	109,90	Fatal Fury 2	—	429,90
Parodius	dt.	129,90	Castlevania 4	dt.	i.V.	King of Monsters 2	—	199,90
PGA Tour Golf 2	us.	i.V.	F-15 Strike Eagle	dt.	139,90	NAM 1975	—	199,90
Pirates Gold	us.	i.V.	Flashback	dt.	109,90	Samurai Showdown	—	379,90
Player Manager	dt.	129,90	Humans	us.	99,90	Sengoku 2	—	399,90
Pocky & Rocky	us.	139,90	Jungle Strike	dt.	129,90	Super Side Kicks	—	289,90
Polterguy	us.	139,90	Jurassic Park	dt.	119,90	World Heroes 2	—	359,90
Populous 2	jp./us.	149,90	Landstalker	dt.	119,90			
Powermonger	dt.	129,90	Micro Machines	dt.	119,90	<b>Stoffier (ca. 32 cm)</b>		
R-Type 3	us.	i.V.	Mortal Combat	dt.	129,90	Yoshi		49,90
Railroad Tycoon	us.	139,90	NHLPA Hockey 94	dt.	129,90	S. Mario		49,90
Rock & Roll Racing	us.	119,90	Pirates Gold	us.	129,90			
Sensible Soccer	dt.	i.V.	Polterguy	us.	129,90			
7th Saga	us.	129,90	Populous 2	us.	129,90			
Shadowrun	us.	129,90	Sensible Soccer	us.	109,90			

Sie erreichen uns während der Woche (auch Sa.) von 09 - 22 Uhr. Ihr Auftrag wird noch am selben Tag bearbeitet. Wir führen auch Spiele, die nicht in dieser Liste stehen, für Amiga, PC, CD-Rom usw. Kostenlos schicken wir Ihnen unsere komplette Liste zu (liegt bei jeder Bestellung bei). Wir nehmen gerne Vorbestellungen für Spiele, die es noch nicht gibt, entgegen. Lieferung bei Vorkasse 4,90 DM; bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck; NN + 8,90 DM. Eilzustellung zzgl. 8,50 DM. UPS 14,90 DM (7,90 DM VK UPS); Ausland nur Vorkasse 20,- DM, ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Tippfehler, Irrtümer vorbehalten.





Jukebox:  
Freie Musikwahl  
dank Toon-O-Matic

Nuke-A-Toon: Wer  
die falschen Elemente  
einbaut, kann sie so  
wieder vom Bildschirm  
enttarnen



Hallo Freizeit:  
Wer will nach  
so einem Spiel  
schon zurück in  
die Wirklichkeit?

Jedes Puzzelteil wird mit der Maus plziert und für die betreffende Maschine eingerichtet. Das heißt, über ein kleines Icon-System werden Gegenstände gedreht, langgezogen oder gestaucht. So könnt Ihr zum Beispiel eine Leiter auf beliebige Größe verlängern.

Für zusätzliche Verwirrung sorgen sieben Elemente, die vom Knobelkönig vor Start des Spiels programmiert werden. So kann man festlegen, wie viele Eier Hildegard das Huhn legt und andern auf den Kopf tallen läßt, wie oft die Pistole losdonnert oder wieviele Steine vom Katapult durch die Gegend geschossen werden. Zusätzlich stehen einige Timer zur Verfügung, die nach Ablauf eines zuvor eingestellten Zeitraumes eine Aktion ausführen.

Mit dieser Methode kann man zum Beispiel Zeitbomben basteln oder AI erst mit einiger Verzögerung einen Felsbrocken auf die Rübe donnern lassen. Wie im Vorgänger treffen wir wieder auf unterschiedliche Mauerteile, die jetzt auch noch über verschie-

dene Rutscheigenschaften und Reibungswiderstände verfügen. Wer alle hundert Level geknackt hat, wird trotzdem nicht arbeitslos. Wie im Vorgänger, wird auch bei *Incredible Machine* ein Editor geboten, mit dem wir unsere eigenen Höllenmaschinen basteln, abspeichern und anderen Toons unterjubeln können.

vv

Genre: Denkspiel

Hersteller: Sierra/Dynamix

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmusler: Sierra

**MS-DOS 89%**

Grafik: 66% Sound: 87%

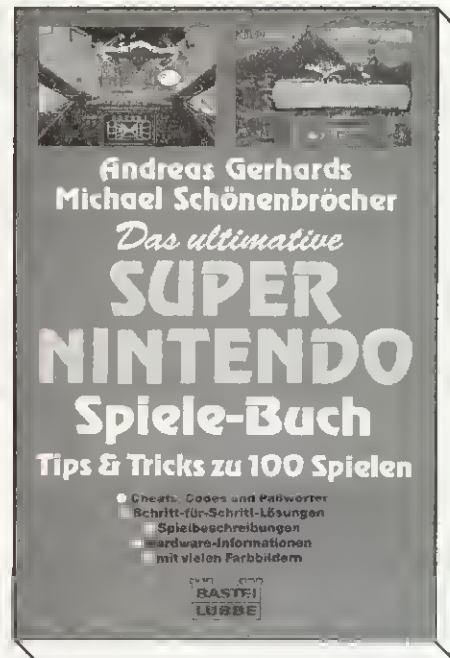
Schwierigkeit: mittel

Minimal: 386SX, 2M8 RAM, VGA

Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib

Geplant für: -

**100x** mehr Spaß  
am Spiel



Cheats, Codes und Paßwörter  
Schritt-für-Schritt-Lösungen  
Spiel- und Hardware-Infos  
mit mehr als 350 Farbbildern

Über 500 Seiten für nur 19,90 DM!

Ein BASTEI-LÜBBE-Taschenbuch • Best.Nr.: 28 500

CD Rom 2 d	599,-
Dracula CDe	129,-
Gauntlet e	109,-
Gunstar Heroes d	119,-
John Madden 94 d	119,-
NHLPA 94 d	119,-
Streetfighter 2 d	129,-
Sonic Spinball e	99,-
TM.N.T.Fighters d	129,-

MEGA DRIVE	
Aladdin d	119,-
Aladdin d	119,-
Aladdin d	119,-
Aladdin d	139,-
Aladdin d	99,-
Aladdin d	99,-
Aladdin d	119,-

7th Saga e	139,-
Actraiser 2	149,-
Art of Fighting	149,-
Bombman e	149,-
Jurassic Park e	139,-
Rock'n Roll Race	129,-
Sacred of Mana e	139,-
Super Turrican d	119,-
TM.N.T.Fighters d/e	139,-

SUPFAMICOM	
Aladdin d	119,-
Aladdin d	119,-
Aladdin d	119,-
Aladdin d	139,-
Aladdin d	99,-
Aladdin d	99,-
Aladdin d	119,-

John Madden	129,-
Mad Dog Mc Cree	129,-
Stellar 7	129,-
Total Eclipse (Dez.)	139,-

GALAXY	
Crescent Galaxy	119,-
Dino Dudes	119,-
Raiden	119,-
Cheq.Flag 2(Dez.)	109,-

JAGUAR	
Jaguar Konsole	399,-
Inel Cybermorph	399,-

Spiels, Konsolen, Zubehör, Zeitschriften Neo Geo, Lynx, Game Gear Gameboy, Turbo Duo
<b>Was sonst?</b>
Manga Videos
119,-
NTSC & PAL

John Madden	129,-
Mad Dog Mc Cree	129,-
Stellar 7	129,-
Total Eclipse (Dez.)	139,-

3DO	
Parasite Real 3DO	159,-

Alten 3	69,-
Burntime	89,-
Eishockeymanager	89,-
Gunship 2000	89,-
History Line	89,-
Lost Vikings	79,-
Medusa 2	69,-

AMIGA	
Ambermoon	99,-
Anstass	99,-
Elite 2	79,-
Syndicate	79,-
Tornado	79,-

B-Wing/X-Wing	49,-
Elite 2	99,-
Man.Mansion 2 CD	119,-
Orch.Gamewave 32	349,-
Shadowcaster	99,-
Syndicate Data	49,-
T.FX	99,-

IBM	
Aces d.Europe	99,-
Flight 5	109,-
NFL Hockey	99,-
Pro Team	119,-

**089/7605151**  
**089/7470689**

Plinganserstr.26 81369 München

Telefax 089/7698024  
Inh.Galaxy Plexus GmbH  
Jap./e./Eng./d.Deut.  
Händleranfragen erwünscht  
Versandkosten:  
Post:10.-DM + 3.-DM NN  
Vorkasse:10.-DM

# 1

## Die heißesten Spiele frei Haus!

Dos Power Play-Abo bringt

Dir jeden Monat:

Die aktuellsten und heißesten

Computer- und Videospiele:

Getestet und gnadenlos beurteilt!



**10% PREISVORTEIL IM ABO!**

Die neueste Spiele-Soft- und Hardware:

Gründlich und absolut objektiv geprüft!

Die stärksten Tips&Tricks

für die schwierigsten Spiele:

Profimäßig und super clever!

# 2

## Die Baseballmütze geschenkt!



**DEIN SUPER-GESCHENK**

Diese starke Baseball-Mütze gehört Dir,

wenn Du Dir Dein Abo holst.

Woruf wartest Du nach?



# Die POWER PLAY Mitmachkarte

Die Redaktion hat ein paar Fragen an Euch – bitte macht mit – Eure Meinung ist uns wichtig!  
Folgende Artikel der Ausgabe ..... haben mir besonders gefallen:

1. \_\_\_\_\_ Seite \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_ Seite \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_ Seite \_\_\_\_\_

Welcher Artikel hat Dir optisch am besten gefallen?

Folgendes hat mir an dieser Ausgabe NICHT gefallen:

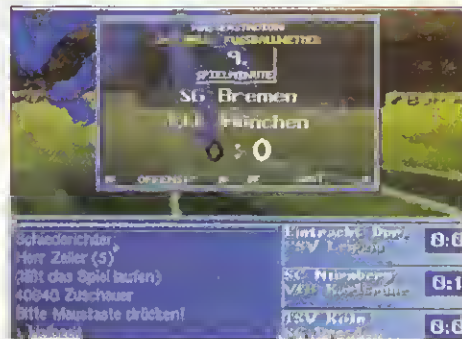
Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

Bitte auf der Rückseite die Hiporadenfragen beantworten und Eure Adresse mit der neuen Postleitzahl nicht vergessen. Schummler haben übrigens keine Chance! Sie werden eiskalt aussortiert!

Absicht? Aus dem Wasserstadion wurde als Wasserstadion

Platz an der me: Unser dion will stetig gebauf und iflegt werden

ger gehört, haben alle Spieler individuelle Leistungswerte, je nach Training aufgeopt werden dürfen. Trainingslager oder Seminare tun übriges zu einer künftigen istermannschaft. Ähnlich wie im Bundesliga inager, laufen die Ligaspiele omatisch ab. Ihr dürft dabei grobe Taktik Eurer Mannen stellen und bewundert bei darf spektakuläre Torsze- n. Auch in Sachen Statistik t Anstoß seine Hausaufga- n gemacht: umfangreiche anzen, Torjägerlisten und bellen ergötzen den Zahlen- ak. Wer will, darf natürlich erzeit abspeichern. kn



Genre: Strategie  
Hersteller: Ascon  
Zirka-Preis: 100 Mark  
Testmuster: Traumfabrik

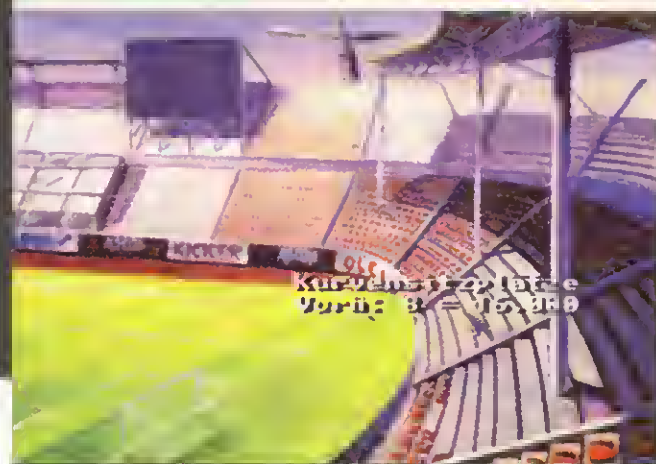
**AMIGA 1200 80%**

Grafik: 67% Sound: 40%  
Schwierigkeit: einstellbar  
Minimal: AGA-Chipsatz  
Unterstützt: Zweiflaufwerk,  
Festplatte  
Geplant für: Amiga, MS-DDS



Ascon hat sich ein hohes Ziel gesetzt und es doch nur annähernd erreicht: Der State-of-the-Art-Manager von Software 2000 wurde, trotz seines Alters, nicht gänzlich überoffen. Zwar glänzt Anstoß mit einer Vielzahl neuer Ideen, doch den entscheidenden Kick vermissen wir. So dürfen wir zum Beispiel endlich mit den Medien zusammenarbeiten und Interviews geben oder uns über gemeine Zeitungsartikel ärgern. Auch die zahlreichen Witze und die wunderhübschen Animationssequenzen während der Spiele halten den Pixeltrainer bei Laune. In Sachen Reaktionsnähe, Statistik und Spieltie-

fe hat man bei Ascon ebenfalls gründlich die Hausaufgaben gemacht – was mir jedoch abgeht, ist eine Wahl der Spielmodi. So beginnen wir grundsätzlich in der Bundesliga und haben dadurch nicht die Möglichkeit, uns Bundesliga-Manager-like durch die Ligen nach ganz oben zu arbeiten. Ade, ihr spannenden Auf- und Abstiegs-kämpfe. Auch die Benutzerführung gibt sich eher trist: Benutzerfreundliche Buttons vermissen wir genauso schmerzlich, wie übersichtliche Menüs. Ansonsten bietet Anstoß allen Manager-Fans neuen Spielstoff und endlich auch eine grafisch aufgepeppte Strategiekickerei.



## POWER PLAY-Abo-Karte

Ja, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 70,80 DM (Ausland siehe Impressum) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der deutschen Bundespost, meine Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Ich bezahle

☐ jährlich (70,80 DM)

☐ halbjährlich (35,40 DM)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen beim POWER PLAY Abbonnentenservice, D-74168 Neckarsulm widerrufen. Bei Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Auslieferung der Werbemaßnahme. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

PPH94

### Antwortkarte

**POWER PLAY**  
Abbonnentenservice

D-74168 Neckarsulm

80 Pf  
Briefmarke  
drauf – und ab!

Ich besitze folgendes Lieblingscomputer- oder Videospielsystem (bitte nur eins angeben):

Folgende drei Spiele gefallen mir auf oben genannten System zur Zeit am besten:

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

### Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

### Antwortkarte

**POWER PLAY**  
Redaktion  
Markt & Technik Verlag AG  
Postfach 1304

D-85531 Haar

Briefmarke  
drauf –  
und ab damit!

# 1 Die heißesten

Das Power Play-Abo bringt

Dir jeden Monat:

Die aktuellsten und heißesten  
Computer- und Videospiele:

Getestet und gnadenlos beurteilt!

Die neueste Spiele-Soft- und  
Gründlich und

Die störenden  
für die schwierigen

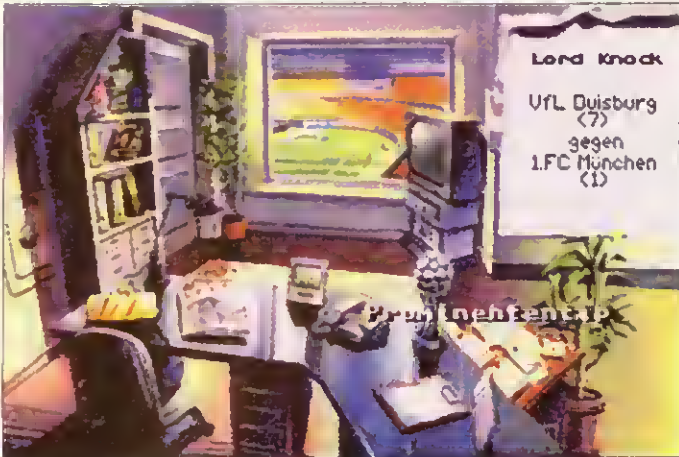
# 2 Die Baseball



DEIN SUPER-GESCHENK



## Abpiff



Heimspiel für Christian: Wir holen uns besser den Rat eines Promis

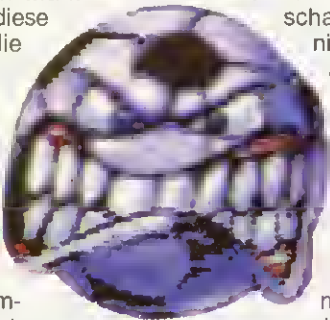
## Anstoß

**F**ußballmanager gibt es, dank der europäischen Lederliebe, in allen Variationen. Vor allem die Briten schleudern einen Manager nach dem anderen auf den Markt. Dabei erreichen diese Spiele selten die Professionalität und Qualität eines *Bundesliga Manager Professional*. Echte Konkurrenz für Software 2000 muß wohl aus dem eigenen Land kommen; und so setzten sich Patrizier-Macher Holger Flöttmann und Kumpel Gerald Köhler von Ascon an einen Fußballmanager, der alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen soll.

Ziel in *Anstoß* ist es, als Trainer-Manager-Zwitzer einer

Bundesligamannschaft fleißig Ruhm zu ernten, um letztendlich im Nationaltrainersessel zu landen. Dazu klickt Ihr Euch via Maus durch die genretypischen Menüs: Die Mannschaft will gut trainiert und hübsch aufgestellt sein, das Bankkonto sehnt sich nach Sponsoren, das Stadion nach einer vollelektronischen Anzeige und die Spieler nach mehr Geld und fetten Prämien.

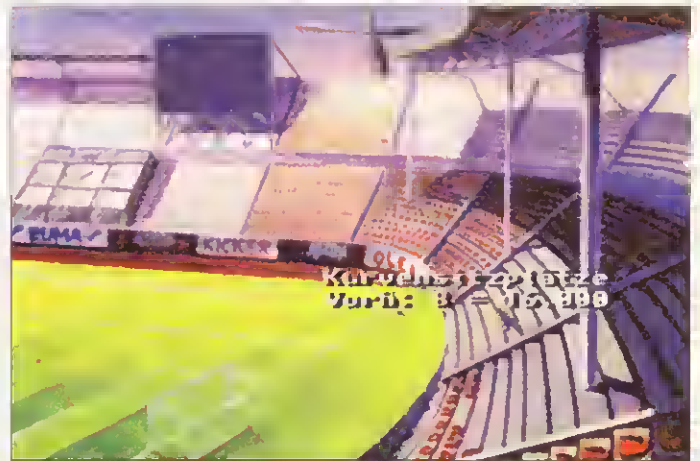
Mit bis zu drei Kumpels tretet Ihr nun in den harten Kampf um die deutsche Meisterschaft, freut Euch über UEFA-Cup-Spiele und sorgt Euch um die ständig mageren Finanzen. Wie es sich für einen ordentlichen Fußballma-



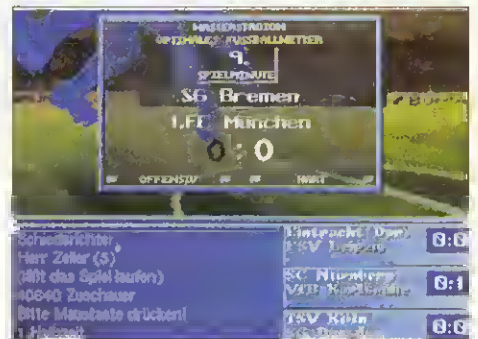
Ascon hat sich ein hohes Ziel gesetzt und es doch nur annähernd erreicht: Der State-of-the-Art-Manager von Software 2000 wurde, trotz seines Alters, nicht gänzlich übertroffen. Zwar glänzt *Anstoß* mit einer Vielzahl neuer Ideen, doch den entscheidenden Kick vermissen wir. So dürfen wir zum Beispiel endlich mit den Medien zusammenarbeiten und Interviews geben oder uns über gemeine Zeitungsartikel ärgern. Auch die zahlreichen Witze und die wunderhübschen Animationssequenzen während der Spiele halten den Pixeltrainer bei Laune. In Sachen Realitätsnähe, Statistik und Spielie-



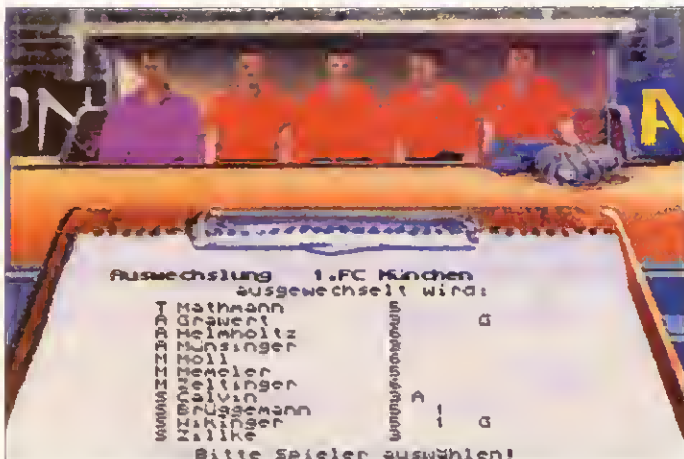
fe hat man bei Ascon ebenfalls gründlich die Hausaufgaben gemacht – was mir jedoch abgeht, ist eine Wahl der Spielmodi. So beginnen wir grundsätzlich in der Bundesliga und haben dadurch nicht die Möglichkeit, uns *Bundesliga-Manager*-like durch die Ligen nach ganz oben zu arbeiten. Ade, ihr spannenden Auf- und Abstiegs-kämpfe. Auch die Benutzerführung gibt sich eher trist: Benutzerfreundliche Buttons vermissen wir genauso schmerzlich, wie übersichtliche Menüs. Ansonsten bietet *Anstoß* allen Manager-Fans neuen Spielstoff und endlich auch eine grafisch aufgepeppte Strategiekickerei.



Ein Pfatz an der Sonne: Unser Stadion will stetig ausgebaut und gepflegt werden



Absicht? Aus dem Weserstadion wurde das Wasserstadion



Wechseljahre: Wen nehmen wir vom Platz? Die eigene Trainerbank darf jederzeit aufgerufen werden.

nager gehört, haben alle Spieler individuelle Leistungswerte, die je nach Training aufgepeppt werden dürfen. Trainingslager oder Seminare tun ihr übriges zu einer künftigen Meistermannschaft.

Ähnlich wie im *Bundesliga Manager*, laufen die Ligaspiele automatisch ab. Ihr dürft dabei die grobe Taktik Eurer Mannen einstellen und bewundert bei Bedarf spektakuläre Torszenen. Auch in Sachen Statistik hat *Anstoß* seine Hausaufgaben gemacht: umfangreiche Bilanzen, Torjägerlisten und Tabellen ergötzen den Zahlenfreak. Wer will, darf natürlich jederzeit abspeichern. *kn*

Genre: Strategie

Hersteller: Ascon

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Traumfabrik

**AMIGA 1200 80%**

Grafik: 67% Sound: 40%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: AGA-Chipsatz

Unterstützt: Zweitlaufwerk,

Festplatte

Geplant für: Amiga, MS-DOS



## Völkerwanderung



Die Siedler gehen mit bis zu vier Mitspielern auf das Terrain

# Die Siedler

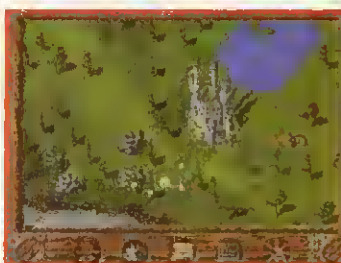
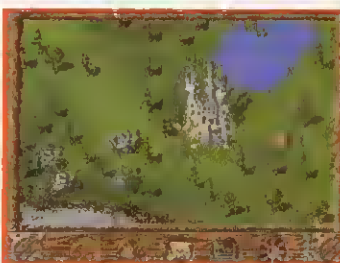
Vor würdigen und unwürdigen Nachfolgespielen kann man sich kaum retten: Die Pacman-Tetrisvariante, der 24ste Weihnachtslemming oder die achte ultimative Monsterplättorgie lassen auch abgebrühte Computerspieler in den Joystick beißen. Die eigentliche Ursache dieser Wiederholungstäter sind die fehlenden Spielideen. Ausnahmen bestätigen die Regel, denn nach Jeff Tunnel's *Incredible Maschine* durchbricht die Mühlheimer Firma Blue Byte das Spielekoma: Volker Wertig ließ seinem Amiga keine Ruhe und setzte *Die Siedler* ins Leben. Mit Elementen aus *Lemmings*, *Sim City*, *Populous* und dem C-64er-Klassiker *Little Computer People* braute Volker eine innovative Spielmixtur, die sich gewaschen hat.

Dem Spieler wird ein ganz kleines, aber ilinkes Völkchen anvertraut: *Die Siedler*. Von menschlicher Hand geführt, wird das quirliche Völkchen inmitten einer rauen Wildnis aus unüberwindlichen Bergen, azurblauen Seen, staubtrocke-



**Komplexer geht's nimmer:** Tabellen und Diagramme geben dem Spieler den nötigen Überblick

Windmühlen, Sägewerk und Holzfäller – bei den Siedlern tobt das pure Leben



Der Weg zum Ruhm: ein schönes Fleckchen Erde – das Siedlerschloß – der Bau der ersten Siedlerhütte – Bauplatzreservierung mit Fähnchen

Wenn sich die Siedler-Testredakteure Knut und Christian an den Siedler-Amiga zurückziehen, runzelt Chefredakteur Michael schon die Augenbrauen – doch *Die Siedler* fordern ihren Tribut. *Lemmings*, *Sim City* und *Little Computer People* – der positive Extrakt

der Kultspiele wird im neuen Siedlergewand vereinigt. Die Simulation ist erstaunlich komplex: Der Spieler muß sich nicht nur um einzelne Aktionen kümmern, sondern einen ganzen wirtschaftlichen und ökologischen Kreislauf beackern. Einmal in den Bann der Siedler geraten, kann man sich nur schwer von seinen kleinen Freunden trennen. Hat man schließlich seine



Siedler-Kolonie halbwegs im Griff, geht der Streit mit zänkischen Nachbarn los, der meist in 'wilden Rittterraufereien' endet. Auf diese Art und Weise lassen *Die Siedler* dem Spieler eigentlich kaum Zeit zum Luftholen und stellen in jeder Spielphase neue Aufgaben. Hat man das

erste Schlachtfeld gemeistert, stehen weitere vorgefertigte Missionen, das Spiel gegen einen Freund oder eine selbst gestellte Landschaft an. Ein Programm, das man sich mit ruhigem Gewissen unter den Weihnachtsbaum legen (lassen) kann: gewaltfrei, intelligent, technisch perfekt und komplex – es gibt Spiele, die einfach genial sind: *Die Siedler* zählen mit Sicherheit dazu!

nen Wüsten und fliegengrünen Wiesen dem Schicksal überlassen. Auf einer in alle Richtungen parallaxenden Wiese kann der Spieler sich ein nettes Örtchen suchen und sich in den grünen Ländereien niederlassen. Dies ist gar nicht so einfach, denn die verwöhnte Siedlerbande stellt hohe Ansprüche: Sie wollen Irischen Fisch,

knuspriges Brot und vielleicht noch eiserne Stricknadeln. Es muß also eine Gegend her, die alle Naturressourcen wie Wasser, Steine, Wiesen und Felder bietet. Ist das gesuchte Plätzchen gefunden, geht es mit einem *Populous*-ähnlichen Berg-Kursor an den Schloßbau. Während das Schloß in der himmlischen Landschaft materialisiert, kann sich der Spieler schon Gedanken zum



weiteren Ausbau seines Gebietes machen. Denn der Einzugsbereich des Schlosses

begrenzt sich auf ein abgestecktes Gebiet: Expandieren können *Die Siedler* nur durch ein neues Schloß oder eine zackige Zugbrückenburg in Mauernähe. Aus den begrenzten Ressourcen des Hauptquartierschlosses hat der Spieler eine kleine Schlüsselindustrie aufzubauen. Zum Häuserbau brauchen die Siedler als



erstes Holz: Kein Problem, eine Holzfällerhütte in Waldnähe, ein Weg zum Schloß gezogen und losgeht's mit der Waldrodung. Das sich daraus ergebende Problem liegt auf der Hand, denn wie kommt der Baum zum Sägewerk. Richtig in Fahrt kommt die Wirtschaft erst mit einer hochentwickelten Infrastruktur. Die vom Spieler gebauten Wege werden vom Computer mit Transporteuren besiedelt, die nichts anderes

zu tun haben, als die Siedlergüter von einem Knotenpunkt zum nächsten zu buckeln. Zentraler Knotenpunkt des Geschehens ist erst einmal das Siedlerschloß. Von hier aus werden die Güter, wie auch unser Baum, zu den nächsten verantwortlichen Stellen weitergeleitet. Erst nachdem der ungehobelte Klotz im Sägewerk zu Brettern geschnitten wurde, kann er der weiteren Verwendung zugeführt werden. Der Möglichkeiten der Holzverwertung gibt es viele: Häuser-, Bergwerks- oder Schloßbau oder gar in der Schiffswerft herrscht immer Holzangel. Ist diese erste Grundhürde gemeistert, stürzen neue Probleme auf den Siedlerführer ein: Die herumstehenden Bäume werden rar, der Schweinezüchter braucht Getreide, die Ritter lümmeln faul herum und die Bauarbeiter warten auf neue Steine. Dem Siedlerführer obliegt es, ein Gleichgewicht zu schaffen, angefangen bei Bausubstanzen, über Lebensmittel bis zum Abbau verschiedener Rohstoffe, müssen alle Wirtschaftszweige funktionieren. Dabei stellt sich die Komplexität der Siedler komplexer dar als der unbedarfte Spieler bei Spielbeginn vermutet. Über die Runden kommt der Häuslebauer nur, wenn der

Wunderbar! Seit Populous habe ich keine so mitreißende, aufregende und vor allem knuddelige Weltsimulation gespielt, wie *Die Siedler*. Die Mischung aus *Sim City*, *Lemmings* und *Populous* fesselt von Anfang an und löst selbst bei Strategiemuffeln höchstes Wohlbefinden aus. Das erhebende Gefühl, seinen Ministaat aus dem Nichts aufzubauen und immer weiter den Feind zu expandieren, ist unglaublich gut und zugleich schwer suchterzeugend. Habt Ihr zudem noch einen Kumpel mit zweiter Maus eingestöpselt, starten unsere



*Siedler* zu ungeahnten Höhenflügen. Dabei begeistert jedoch nicht nur die tolle Idee, sondern auch oberirdische Grafiken und knatschsüße Soundeffekte. Allein die vielen Animationen der Bäcker, Schmiede, Angler, Schweinezüchter oder Geologen hätten den "Goldenen Teddybären" verdient. Wer sich für die Monate nach Weihnachten nichts vorgenommen hat und täglich nicht mehr als 2 Stunden Schlaf braucht, darf beherzt zugreifen. Alle anderen sprechen diese Angelegenheit besser vorab mit Familie und Freunden ab.

### Die POWER PLAY stellte die Siedler-Macher Volker Wertig und Christoph Werner

**POWER PLAY:** Vor einem Jahr hatten wir eine fast fertige Preview-Version der *Siedler* in den Händen. Was hielt *Die Siedler* noch so lange auf?

Volker: Da das gesamte Programm in Assembler geschrieben ist, war zwar das erste Grundgerüst schnell gemacht, aber die Feinheiten und vor allem die Fehlersuche war sehr aufwendig und zog sich in die Länge.

**POWER PLAY:** Wie lange hast Du jetzt insgesamt für *Die Siedler* gearbeitet?

Volker: Inzwischen fast zwei Jahre. Dabei wurden die Arbeitstage zur Deadline immer länger. In der letzten Phase sitze ich jeden Tag 14 Stunden vor dem Rechner. Mehr als vier Stunden Schlaf in einer Nacht fallen da oft nicht ab.

**POWER PLAY:** Was glaubst Du, wieviel Schlaf ein *Siedler*-Spieler haben wird?

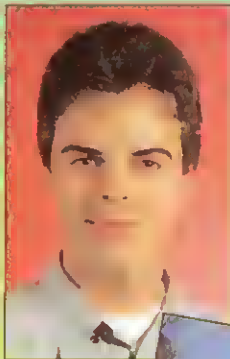
Volker: Gar keinen! [Lacht] Eine normale Besiedlung dauert ungefähr 10 Stunden. Da *Die Siedler* mehrere Aufträge und Missionen haben, wird wohl kein echter *Siedler*-Führer unter 50 Spielstunden die Disketten aus dem Schacht nehmen.

**POWER PLAY:** Worauf sind *Die Siedler*-Macher besonders stolz?

Christoph: Spielwitz und Motivation stimmen einfach. Als Grafiker hab ich ein Auge auf das Outfit meiner Jungs und das Intro geworfen. Als echter Disney-Fan habe ich natürlich versucht, den gewissen Duck-Touch auch in das *Siedler*-Intro zu bringen.

**POWER PLAY:** Wie habt Ihr *Die Siedler* in die Röhre gebannt?

Christoph: Die Hintergründe des Intros wurden erst mit Bleistift vorgezeichnet und dann auf dem Amiga nachcoloriert. Die *Siedler* selbst entstanden direkt auf dem Amiga.



**POWER PLAY:** Was sind Eure nächsten Vorhaben?

Volker: Jetzt steht erst einmal die PC-Version an und dann ein langer, langer Urlaub.

**POWER PLAY:** Wahrscheinlich in einem Land mit grüner Wiese, blauen Seen und glasharten Steinen...

zu tun haben, als die Siedlergüter von einem Knotenpunkt zum nächsten zu buckeln. Zentraler Knotenpunkt des Geschehens ist erst einmal das Siedlerschloß. Von hier aus werden die Güter, wie auch unser Baum, zu den nächsten verantwortlichen Stellen weitergeleitet. Erst nachdem der ungehobelte Klotz im Sägewerk zu Brettern geschnitten wurde, kann er der weiteren Verwendung zugeführt werden. Der Möglichkeiten der Holzverwertung gibt es viele: Häuser-, Bergwerks- oder Schloßbau oder gar in der Schiffswerft herrscht immer Holzangel. Ist diese erste Grundhürde gemeistert, stürzen neue Probleme auf den Siedlerführer ein: Die herumstehenden Bäume werden rar, der Schweinezüchter braucht Getreide, die Ritter lümmeln faul herum und die Bauarbeiter warten auf neue Steine. Dem Siedlerführer obliegt es, ein Gleichgewicht zu schaffen, angefangen bei Bausubstanzen, über Lebensmittel bis zum Abbau verschiedener Rohstoffe, müssen alle Wirtschaftszweige funktionieren. Dabei stellt sich die Komplexität der Siedler komplexer dar als der unbedarfte Spieler bei Spielbeginn vermutet. Über die Runden kommt der Häuslebauer nur, wenn der

ökologische und wirtschaftliche Kreislauf geschlossen wird. Also wenn Ihr den Wald abholzt, denkt auch gleich an die Aufforstung, beim Bau eines Bergwerkes an den Schinken für die Bergarbeiter. Damit Ihr im Siedlergewusel nicht die Übersicht verliert, kann man das Wohl seines Volkes auch in Diagrammform betrachten. Neben den alltäglichen Statistikfunktionen, wann wer wie viele Schwerter, Boote, Brote produziert, kann sich der Siedlerkönig auch in Strukturplänen schlau machen, die dem Spieler zeigen, in welchem Kreislauf Not am Mann ist.

cd

Genre: Strategie

Hersteller: Blue Byte

Zirka-Preis: 119 Mark

Testmuster: Blue Byte

AMIGA

89%

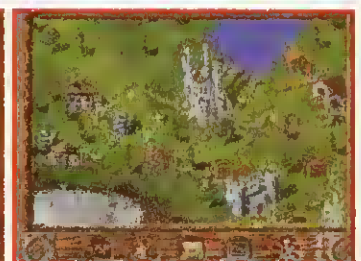
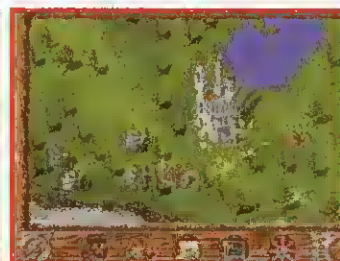
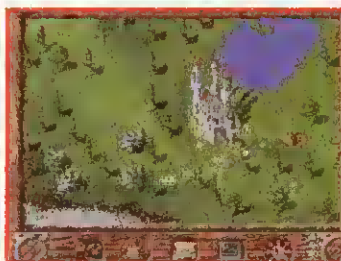
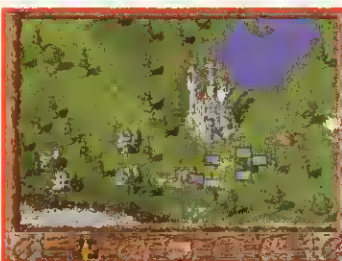
Grafik: 80% Sound: 52%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 1 MB RAM

Unterstützt: Turbokarten, mehr Speicher

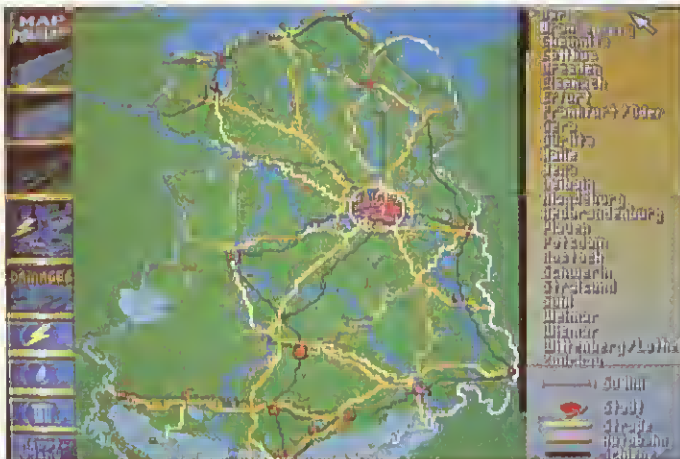
Geplant für: PC



Der Weg zur Einsiedlerburg wird gelegt – der Bauarbeiter zieht los – die Hütte wird vom Holzfäller bezogen – das Siedlerdorf steht kompakt



## Ossi Park



Auf der Übersichtskarte kann man sich alle wichtigen Versorgungswege anzeigen lassen

# Aufschwung Ost

Die Deutschen haben keine Lust mehr zum Arbeiten und glotzen lieber den ganzen Tag RTL – denkt zumindest unser Bundeskanzler. Glaubt man den diversen Wirtschaftsweisen, dann gibt's im nächsten Jahr bereits 4 Millionen dieser Freizeitkünstler und täglich werden es mehr. Die Zeiten, als die Besserwessies mit ihren Golf GTIs die Zone bereisten, um mitteilidig ihre armen Verwandten zu bestaunen ("Siehst du mein Sohn, ein Kommunist!"), sind längst vorbei. Inzwischen hat die Rezession auch im glänzenden Teil unseres Vaterlandes zugeschlagen und mit den Zähnen knirscht man simultan von Frankfurt an der Oder bis nach Frankfurt am Main. Die Zukunft

unserer Wirtschaftsation ist ein aktuelles und brennendes Thema. Daß die Designer Frank Fester und Martin Kokkelink eifrig *Sim City* gespielt haben, ist nicht zu verleugnen, schließlich wird unser Arbeitsplatz, die fünf neuen Bundesländer, von weit oben aus der Vogelperspektive gezeigt. Daß Ostdeutschland in alle Richtungen scrollt, versteht sich von selbst. Eine weitere Gemeinsamkeit: Sobald wir als Superminister loslegen, wachsen in Mecklenburg-Vorpommern oder Sachsen-Anhalt die unterschiedlichsten Häuser in den Himmel. Zuvor gilt es aber, eins von sieben Szenarien auszuwählen, die jeweils andere Anforderungen und

Problemstellungen bieten. – Neulinge unter den Wirtschaftssimulationen lassen sich von einem Tutorial sanft in die harte Materie einweisen.

Ist die Auswahl getroffen, beginnen wir damit, die fünf neuen Länder in blühende Oasen der Glückseligen zu verwandeln. *Aufschwung Ost* wird in Phasen gespielt, die jeweils einen Monat darstellen. Von den eigenen Entscheidungen hängt ab, ob wir zum beliebtesten Politiker aller Zeiten gewählt werden oder als frustrierter Hinterbänkler in Bonn das Sommerloch stopfen. Mit der Maus werden von uns Altlasten saniert, neue Grundstücke erworben, Industrieansiedlungen und Wohnraum geschaffen, wird ein neues Verkehrsnetz entwickelt und für die nötige Energieversorgung gesorgt. Bei allen diesen Aktionen sollte man tunlichst auf die geographischen Vorgaben achten und im Zweifelsfall lieber eine teure Bodenanalyse durchführen lassen. Schließlich will keiner sein Berg-



Ein tadelloser Einstand. Wirtschaftssimulationen sind entweder realistisch und knarz-trocken oder locker-flockig und realitätsfern. *Aufschwung Ost* hält formstschön die Balance zwischen diesen beiden Polen und befriedigt sowohl unseren Spieltrieb, als auch das harte Wirtschaftskalkül. Wer es mit den Finanzen nicht ganz so genau nehmen will, darf immer noch nach Herzenslust seine Spielzeugstädte in die Landschaft setzen. Diplomatierte Volkswirtschaftler wühlen sich durch Tabellen und Kosten-Nutzen-

Relationen. Durch tadellose Recherche werden die Verhältnisse in der ehemaligen DDR realistisch wiedergegeben. Jedes Dorf ist an seinem Platz, alle Bodenschätze richtig im Untergrund verteilt. Durch vielfältigste Informationsmöglichkeiten verliert der Heimbundeskanzler selten den Überblick. Grafisch wird gute Hausmannskost geboten, die zwar nicht an den Detailwahn der Kollegen von *Maxis* heranreicht, für eine Wirtschaftssimulation aber längst ausreicht.



Aktivist der sozialistischen Arbeit: Meine Hand für mein Produkt!

werk auf Sand setzen. Unser Spielgeld ziehen wir natürlich über Steuern ein und geben es gleich wieder für Investitionen und Instandhaltungsaktionen aus. Über ein fast ständig klingelndes Telefon erfahren wir die Wünsche der Schutzbefohlenen. Wenn man etwa in Leipzig nach einem neuen Stadttheater verlangt, oder die Schweriner eine neue Autobahnbindung wollen, dann müssen wir schnellstens aktiv werden. Sobald wir das Spiel beenden, gibt's eine Endabrechnung, die unsere Wirtschaftsfehler schonungslos aufdeckt. vw



Wolgast meets Manhattan: Die Heldenstadt der DDR grüßt alle Werktätigen!

Genre: Simulation  
Herseller: Sunflower  
Zirka-Preis: 100 Mark  
Testmuster: Bomico

**MS-DOS 80%**

Grafik: 38% Sound: 43%  
Schwierigkeit: mittel  
Minimal: 386SX, 580 KByte, VGA, 3 MB Festplatte  
Unterstützt: Adfb, Soundblaster,  
Geplant für: Amiga



## Dem Redaktör ist nichts zu schwör

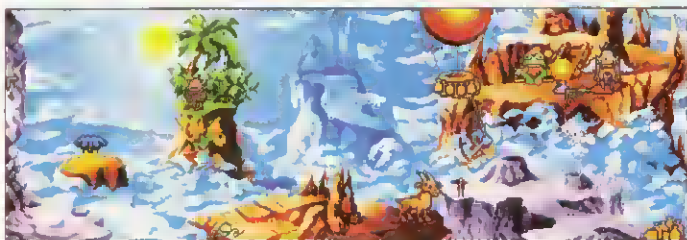


Die Übersichtskarte gibt über die noch zu lösenden Welten Aufschluß

# Goblins 3

**D**ie Goblins sind ein lustiges Völkchen und haben dem gemeinen Computerspieler schon in den zwei vorhergegangenen Teilen mit Witz und Charme die Röte ins Gesicht getrieben. Im dritten Teil der Koboldsaga spielt nur noch ein Goblin die Hauptrolle. Sein Name ist Blount, James Blount, und er ist Reporter. Für sein Heimblatt Goblins News macht sich Blount auf die Suche nach dem sagenumwobenen "Juwel der Welt", das dem Besitzer nicht nur ewiges Glück, sondern auch genügend Macht schenkt, um uneingeschränkt zu herrschen. Auf der Jagd nach diesem Juwel gerieten die Völker der beiden Herr-

scher Bodd und Xina aneinander und Blount gedenkt der Sache endlich auf den Grund zu gehen – die Öffentlichkeit hat schließlich ein Recht auf Berichterstattung. Als sich Blount auf die Reise macht, um die gekrönten Streithähne zu interviewen, überschlagen sich die Ereignisse jedoch und unser Held hat alle Hände voll zu tun, rechtzeitig bei den beiden Herrschern anzukommen. Alsdann macht sich Blount auf den Weg, wird zwischendurch von einem Werwolf gefressen, verliebt sich in eine Prinzessin mit leicht pyromanischer Veranlagung und wird zu einem Riesen. Im weiteren Spielverlauf agieren sogar Blounts



Um zu siegen, muß er fliegen: Blount kommt in den Himmel



Die Prinzessin schwört auf Schwarzpulver und bombige Aktionen: Pyromanie pur

Es ist schon erstaunlich, mit welcher Hartnäckigkeit Coktel Vision der *Goblins*-Reihe ständig neues Leben einhaucht und dabei mit glücklichem Händchen stetige Verbesserungen einfügt. So ist auch der dritte Teil noch etwas besser, witziger, abwechslungsreicher und schöner gelungen. Die Hintergrundstory, die sich im Spielverlauf zu einer saftigen Persiflage entwickelt, überzeugt nicht nur mit Witz und Originalität. Sie besticht vielmehr mit völlig abgefahrenen Handlungssprüngen – endlich mal ein Storyboard, das



uns, dank dieser schwer nachvollziehbaren Sprünge, zum Nachdenken anregt ("Warum jetzt dies?"). Ähnlich durchgeknallt wie die Story gibt sich der Spielverlauf. Da sprengt schon mal die pyromanische Prinzessin Bösewichter entzwei und Blount verprügelt Orks mit einem Golfschläger. Kurzum: *Goblins 3* ist eines der wenigen Spiele, die nie langweilig werden. Der Charme der Vorgänger blieb erhalten, die Rätsel wurden verfeinert und der Witz in noch höhere Sphären getrieben – was will man mehr?



Bevor sich am Ende alle in die Arme fallen, trifft Blount auf die abgedrehtesten Figuren



Links: Die Goblins News hält Eure Erlebnisse auf Papier fest

rechte und linke Hand anstelle des Goblins selbst.

In Sachen Spielablauf hat sich gegenüber den Vorgängern wenig geändert: Mit der Maus klickt Ihr Euch durch eine wahre Rätselflut in Dutzenden abgedrehten Welten. Da auch im dritten *Goblins*-Teil allerlei Rätsel zu lösen sind, die Blount allein kaum bewältigen kann, werden je nach Level diverse Charaktere zur Verfügung gestellt. Da gibt es zum Beispiel einen kleinen

Zauberer oder den Chaos-Papagei Chump, die Euch mit Rat und Tat zur Seite stehen.

Zusätzlich zu den bekannten Spielfeatures (Joker, Speichern, etc.) bietet *Goblins 3* für jedes Bild eine eigene Ausgabe der "Goblins News", Blount's Stammblatt, und eine Übersichtskarte der Welt. *kn*

Genre: Denkspiel

Hersteller: Coktel-Vision

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Coktel-Vision

**MS-DOS 80%**

Grafik: 76% Sound: 68%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er, VGA, Maus, 640 KB RAM, Festplatte 8MB

Unterstützt: Soundblaster, Pro Audio, Adlib,

Geplant für: Amiga, CD-ROM



## Murmelodram



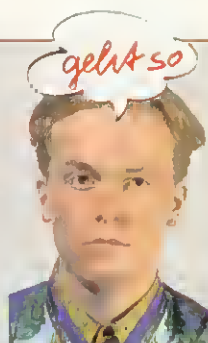
Ein bißchen Soko-Ban, ein bißchen Memory – Oxyd hat von allem etwas und ist trotzdem völlig eigenständig

## Oxyd magnum!

Für alle, die beim Begriff Oxyd an chemische Reaktionen denken und nicht an das ehemalige Shareware Programm, hier das Spielprinzip: Mit der Maus steuert der Spieler

eine schwarze Kugel durch hundert verschiedene, oft mehrere Bildschirme große Spielstufen. Das Ziel ist es, gleiche "Oxydsteine" zu finden – nach einem sanften Rempel

Unter Atari-Fans genießt Oxyd Kultstatus und auch bei Besitzern anderer Computersysteme grasst das Oxyd-Fieber – ich bin allerdings immun, auch Oxyd magnum! hat mich nicht angesteckt. Sicher, die Level sind verzwickelt, abwechslungsreich und umfangreich – aber kein Glanzlicht der Tüftelspielgeschichte: Zu oft muß die kleine Kugel lange Wege über schmale Übergänge zurücklegen oder sich mit Ma-



gnettefeldern herumärgern. Zugunsten von etwas mehr Denkarbeit hätte ich gerne auf diese nervigen Geschicklichkeitsübungen verzichtet. Und warum krächzen die Soundeffekte (auch unter Soundblaster) schlimmer als ein Vorkriegstransistorradio? Und warum sind die Grafiken so nüchtern und farblos? Die technische Seite liegt bei einem Knobelspiel zwar im Schatten, sollte aber nicht vergessen werden.

offenbaren die Oxydsteine ihre Farbe und ihr Muster. Findet Ihr auch noch den kongruenten Oxydstein, seid Ihr des Levels Lösung schon dicht auf der Spur. Die Schwierigkeit: Es ist immer nur ein Oxydstein zur Zeit "geöffnet", und die Rollroute zu den Oxydsteinen ist trickreich und gefährlich: Schmale Brücken, Umkehrfelder, Einbahnstraßen, verzwickte Kistenkonstellationen, brennende Laserstrahlen, giftige Totenkopfböcke, Teleporter und andere Elemente machen



den beschwerlichen Weg der kleinen Kugel zu einem Freudenfest für Sadisten und Murrelfolterknechte. Der gezielte Einsatz von verschiedenen Utensilien ist bei Oxyd der springende Punkt: Sprengt mit

WESTERN DIGITAL, 3 Jahre Garantie  
170MB (<13ms).....389.-DM  
210MB (<13ms).....399.-DM  
250MB (<12ms).....459.-DM  
340MB (<12ms).....559.-DM  
(Testslager) PC-Professional 8/93  
420MB (<11ms).....759.-DM

Soundblaster Deluxe.....129.-DM  
Soundblaster Pro Del. (Mitsumi).....219.-DM  
Soundblaster Pro Del. (Matsushita).....229.-DM  
Pro Audio Basic 16.....249.-DM  
Pro Audio Spectrum 16.....299.-DM  
Pro Audio Studio 16.....399.-DM

NEUE SPEA V7-Media-FX mit  
Wavetable-Modul.....495.-DM

CD-Laufwerke:  
Mitsumi Double Speed.....429.-DM  
Matsushita 562 Double.....335.-DM  
Toshiba XM3401B SCSI-2.....695.-DM

LOCAL-ONE 180486/33MHz VLB:  
mit 4MB, Cirrus Logic 5428 (neu u. schneller) 16.7 Mio. 1MB >72Hz VLB, Panasonic 3.5,  
Western Digital 212MB (<13ms), MiniTOWER, SVGA-Monitor 1024\*768 UR-MPR11,  
Samsung Ergo-Tastatur, A4Tech-Maus, MS-DOS 6.0

Alle Boards von CITY sind mit dem PENTIUM UPGRADE SOCKEL  
ausgerüstet und haben den schnellen UMC-CHIPSATZ !!!

PC-DIREKT 11/93 (S.124) über CITY-Rechner:  
Zitat PC-Direkt 11/93: ... Nicht nur die Wahl der Einzelkomponenten, auch die  
Gesamtkonzeption des CITY-Rechners hat sehr gut gefallen. Man erhält einen  
gut konzeptionierten und vorbildlich vorbereiteten Rechner..... Zitat Ende.

CD's in größerer Auswahl!  
Avalon.....29.-DM  
German Only1.....39.-DM  
Super Arcade Games.....39.-DM  
Pegasus 2.0.....49.-DM  
Clifford Goliath.....29.-DM  
AniMezling.....29.-DM  
Winware.....29.-DM  
Fußball-Bundesliga 92/93.....49.-DM  
Falk Stadtpläne.....159.-DM



7th Quest OEM.....85.-DM  
Air Warrior.....109.-DM  
Battle Chess.....79.-DM  
Chessmaster 3000.....79.-DM  
Indiana Jones/Fate.....99.-DM  
Kings Quest 6 OEM.....65.-DM  
Loom.....85.-DM  
Patrizier.....109.-DM  
Space Quest IV.....109.-DM  
Ultima 16.....99.-DM

## CeCOM GmbH

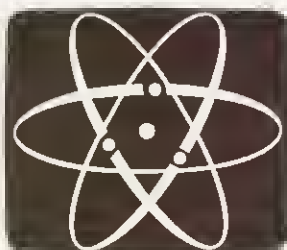
(City Computer Hannover)  
3 x in Deutschland  
Kriegerstr.43a 30161 Hannover  
Tel. 0511/388 52 50  
Tel. 0511/388 53 57  
Fax 0511/388 52 51  
Arnimstr.12 23556 Lübeck  
Tel. 0451/633 59  
Fax 0451/611 01 94

Öffnungszeiten:  
Mo. - Fr. 10.30 - 18.30 Uhr  
Samst. 10.30 - 13.30 Uhr

17. Ausstellung für Hobby-Elektronik, Computer, Software und Zubehör

# Hobby-tronic & ComputerSchau

Die umfassende Marktübersicht für Hobby-Elektroniker und für Computeranwender in Freizeit, Beruf und Ausbildung. Actions-Center mit Experimenten, Demonstrationen und vielen Tips. Sonderschau: „Straße der Computer-Clubs“.



**2.-6. Febr. 1994**  
täglich 9-18.Uhr

Westfalenhallen  
Dortmund

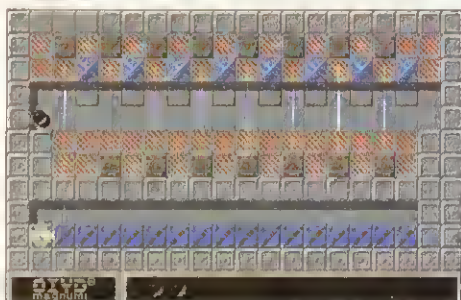
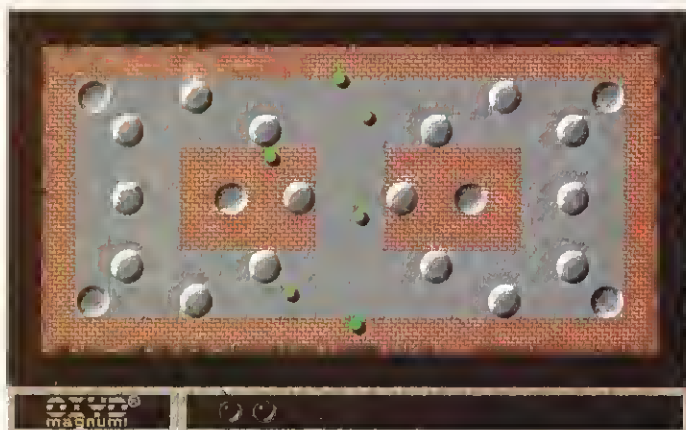
**Messezentrum Westfalenhallen Dortmund**



Gemach, mein lieber Steffen. Mit der nötigen Ausdauer erleben auch Sie noch Ihr Rätsel "Coming-Out" und erliegen mit Haut und Haaren der Oxydin-Sucht. Nun gut, ich sehe Ihre Einwände: Grafisch und besonders akustisch wandelt der wackere Rätselrecke im Jammer-tal. Hier könnte von Designer Meinolf Schneider kosmetische Aufbauarbeit geleistet werden, muß aber nicht. Was stört das zum Teil spärliche Äußere, wenn die inneren Werte stimmen. Aus dem häßlichen Entlein wird spätestens dann ein leuchtender Schwan, wenn die ersten Aufwärmlevel gemeistert sind und sich die volle Bandbreite und intellektuelle Härte der Aufgaben



zeigt. Mehr Rätselvielfalt ist mir bisher in keinem anderen Geschicklichkeitsprogramm untergekommen, denn jedes einzelne der hundert Levels stellt uns vor eine neue, völlig unverbrauchte Aufgabe. Die enge Verquickung von Denk- und Geschicklichkeitseinlagen sorgt für den finalen Motivationskick. Wenn kurz vor Ende der Aufgabe das letzte Kügelchen flöten geht, der wird schon aus verletztem Stolz weder rasten noch ruhen, bis das Level geknackt ist. Ein langfristig aktuelles Geschicklichkeitsspiel, das hohe Ansprüche an das räumliche und logische Denken des Spielers stellt. Kaufempfehlung, Herr Steffen!



Ein buntes Viereck sucht seine Zwillingbrüder

TNT störende Mauerstücke, hechtet mit dem Regenschirm über Abgründe, rollt rapide über Treibsandfelder oder rast rasant durch Eislandschaften. Einige Level sind nur im logischen Zusammenspiel von zwei Kugeln zu lösen, die wir abwechselnd steuern.

Habt Ihr alle konvergenten Oxydsteine nach Memory-Manner aufgedeckt, bekommt Ihr ein Paßwort. - Zieht Ihr Euch in den Oxyd-Ruhestand zurück, sichert Euch diese Zahlenkombination ein erfolgreiches Comeback. Für etwas Entspannung, zumindest geistiger Natur, sorgt etwa alle zehn Level eine Meditations-Landschaft

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Dongleware

Zirka-Preis: 70 Mark

Testmuster: Dongleware

**MS-DOS 79%**

Gratik: 42% Sound: 24%

Schwierigkeit: schwer

Minimal: 386er mit 16 MHz, 2 MB RAM, VGA, Maus

Unterstützt: Soundblaster, Adlib

Erschienen: Mac, Amiga, Atari ST/TT/Falcon

## SPIELRAUM GBR

A. Frank V. Meyer

Haid 6 · 94428 Eichendorf

TEL. 09937/1443 · FAX 09937/1442

24 h Anrufbeantworter 09937/1445

\*\*\*\*\* Versand von 10.00 Uhr bis 20.00 Uhr, Sa von 10.00 Uhr bis 16.00 Uhr \*\*\*\*\*

### CD-ROM

7th Guest	129,95
Abandoned Places 2	99,95
B 17 + Sil. Service 2	99,95
Castles 2 e	99,95
Civilization	109,95
Der Palast	109,95
Dracula Unleashed	99,95
Eric, the Unready	99,95
European Racers	109,95
Eye o. I. Benolter 1-3	99,95
Forgotten Castles	99,95
Humans Tilt 1 + 2 dA	99,95
Indiana Jones 4	99,95
Gunsnap 2000 + Scenarios	99,95
Capitol Hill	99,95
Jurassic Park	99,95
Julian	109,95
Kings Quest 5 dt.	99,95
Kings Quest 6 dt.	99,95
Lost in Time	99,95
Lord of the Rings	99,95
L.A. Classic Adv. (Loom)	109,95
Indy 3, Monkey 1, u.a.	109,95
Manic Mansion 2	99,95
Monkey Island 1	99,95
Might & Magic 3-5	109,95
Pirates 1 Gold	109,95
Protostar	79,95
Railroad Tyc. Deluxe	109,95
Return of the Phantom	114,95
Sherlock Holmes 2	99,95
Sherlock Holmes 3	99,95
Star Trek-25th Anniv.	99,95
Star Trek-Judge. Rites	109,95
The Greatest (Samml.)	119,95
Ultima 1-6	139,95
Ultima Underworld 1 + 2	99,95
Wing Com. + Ultima 6	44,95
Wolfpack (U-Boot-Sim)	99,95

### Macintosh

A - Train	139,95
A - Train Constr. Set	99,95
Battles of Britain 2	99,95
Carriers at War	99,95
Chuck Yeagers Air Com.	99,95
Civilization	99,95
Curse o. I. Azure Bonds	119,95
Dune I	99,95
Dark Seed	99,95
Eight Ball Deluxe	99,95
Empire Deluxe	99,95
Freddy Pharkas	109,95
Hellcaps (Mac-CD) e	99,95
Indiana Jones 4	99,95
Iron Hellx (Mac-CD)	149,95
Journeyman Project	149,95
Larry 1 (Neu I)	109,95
Monkey Island 1 o. 2	99,95
Myst (Mac-CD)	79,95
Might & Magic 3 e	99,95
Nascar	99,95
Oh no more Lemmings	79,95
Pax Imperia	99,95
Pathway Into Darkness	99,95
Police of Radiance	99,95
Railroad Tyccon e	79,95
Secret o. I. Silver Blad	79,95
Sim Lite	74,95
Sim City 2000	99,95
Starlight 2	99,95
Star Trek-25th Anniv	99,95
V for Victory 3	99,95
Warlords 2	109,95
Wizardry 6	109,95

### Atari ST

A-320 North America	99,95
Amberstar	79,95
Ambermoon	99,95
Bundesliga Mana. Pro!	79,95
Campaign	79,95
Chaos Engine	99,95
Civilization edA	79,95
D Generation	99,95
Doglight	79,95
Dung. Master + Chaos slr.	79,95
Der Palast	74,95
Ellie 2	99,95
Hook	49,95
Ishtar 2	99,95
Knights of the Sky	99,95
Lemmings 2	79,95
Midwinter 3	49,95
Parasol Stars	39,95
Pacific Island	79,95
Populous 2	79,95
Reach for the Skies	99,95
Robin Hood	49,95
Sensible Soccer	99,95
Shadowlands	49,95
Silent Service 2	99,95
Special Forces	99,95
Strike	49,95
Utopia	49,95

### SNES/Mega Drive

Aladdin	129,95/119,95
Asterix	109,95/ a. A.
Desert Strike	94,95
Final Fight 2	129,95
Jimmy Connors	119,95
Jurassic Park	129,95/119,95
Mechwarrior us	129,95
Mortal Combat	129,95/119,95
Super Bomberman	119,95
Streiff. 2 sp. E	139,95/134,95
Strike	129,95

### IBM-PC / Amiga

Aces of the Deep	89,95
Abandoned Places 2	89,95
Aces over Europe	89,95
Air Combat Classics	89,95
(Battle Hawks) 42, Battle of Britain, Finest	119,95
Missions Secr. Weapons + alle Datas	109,95
Ambermoon	109,95
Anslüss dt.	79,95
B - Wing	54,95
Beltraval al Krondor dt.	89,95
Blue Force e/dl	109,95
Blow Blows Galactica	89,95
Bundesliga Man. Pro! 2.0	79,95
Burntline dt.	94,95
Carriers at War 2	89,95
Chaos Engine dt.	79,95
Civilization dt.	89,95
Comanche dt.	89,95
Consumed Kingdoms	89,95
Dark Sun - Shattered Lands	79,95
Dark Sun dt.	89,95
Darklands dt.	99,95
Der Schatz am Silbersaa	99,95
Dealh Knights of Kryn dt.	49,95
DSA - Schicksalsdinge	89,95
DSA - Sternenschwöl	89,95
Dungeon Master 2	99,95
Duns 2 dt.	89,95
Eishockey Manager dt.	89,95
Elisabeth	89,95
Ellie 2 - The Frontier dt.	84,95
Empire Deluxe e/dl	79,95
Eye of the Beholder Tril.	99,95
Formula 1 GP	99,95
Flight Simulator 5.0	89,95
Forgotten Castles	89,95
Freddy Pharkas e/dl	79,95
Gateway 2 - Homeworld	99,95
Goal 1 dt.	69,95
Great Naval Bal. + Exp. Sel.	139,95
Hired Guns	79,95
History Line 1914-18 dt.	89,95
Indiana Jones 3 dt.	49,95
Indiana Jones 4 dt.	89,95
Innocent until Caught	89,95
Ishtar 2 dt.	79,95
Jurassic Park	79,95
Knights of the Sky dt.	49,95
Hardball 3 Diamond Collg.	99,95
(Hardball 3 Stadium Disk, Players D.	99,95
Kasparov Gambit	89,95
Kingmaker dt.	99,95
Links 360 Pro	99,95
Links 365 Data Innsbrook	59,95
McDonald Land	59,95
Lands of Lore e/dl	79,95
Larry 6 a	89,95
Lawnmower Man	89,95
Legend of Fairghr dt.	49,95
Legend of Kyrandia 2 dt.	99,95
Lemmings 2	99,95

SPIELRAUM wünscht allen Kunden und Noch-Nicht-Kunden ein frohes Fest, ein erfolgreiches neues Jahr und viele, viele Topgames für 1994! Have a nice Party!

Lost Vikings	79,95
Lords of Power (Red Baron, Perf. General)	99,95
Luther Mathäus dt.	79,95
Maniac Mansion 2 e/dl	79,95
Master of Orion e	99,95
Might & Magic 5 e/dl	99,95
Monkey Island 2 dt.	99,95
NFL CC Football	89,95
NHL Hockey 94 dA	89,95
Phobos Dreams	69,95
Pirates 1 Gold e/dl	99,95
Power Politics (Windows)	89,95
Prince of Persia 2 e	79,95
Privateer dt.	99,95
Protostar e/dl	99,95
Quarter Pole (Pierdancer)	84,95
Railr. Tyccon Deluxe e/dl	69,95
Seal Team e	99,95
Sam and Max	79,95
Sensible Soccer	69,95
Seven Cities of Gold	79,95
Sim Farm a	89,95
Sim City 2000	99,95
Sim Lite e	89,95
Simon the Sorcerer	79,95
Starlord	89,95
Star Trek-Judgement Rites	99,95
Streiff. 2	79,95
Strike Com. Tact. Operation	49,95
Strike Com. dt.	99,95
Strike Com. + Speech Pack	139,95
Subwar 2050	99,95
Syndicate dt.	89,95
The Blue and the Grey	89,95
Tactical Fight. Experim.	99,95
Tornado dt.	79,95
Turrican 3	89,95
Ultima Underworld 2 dA	79,95
Ultima Tril. 2 (4-6) e	89,95
Ultima 7/2 dA	89,95
V for Victory 4 e	84,95
Warlords 2	99,95
Wing Commander Academy dt.	79,95
Wizardry Tril. 2 (5-7) e	99,95
WW 2: Battles South Pacif.	89,95
X - Wing dA	84,95
X - Wing Upgrade	59,95

Außerdem auf Lager: Amiga CD - 32 (permanent neue Software, bitte tel. erfragen) Game Boy, Game Gear, Lösungen, Mega CD, Lynx

Vorbestellungen werden bevorzugt behandelt. Versandkosten: Ein Spiel 10,-, zwei Spiele 8,-, drei Spiele 6,-. Darüber kostenfrei, Vorkasse = 1/2 der Versandkosten + 3,50 Einschr. Sicherheitskarte 3,-, Disketten 3,-, UPS a.A. möglich. Kosten innerhalb Europas bitte telefonisch erfragen

Service: Defekte, von uns gelieferte Software wird in kürzester Zeit umgetauscht. Wir klären Ihr Softwareproblem und bieten Ihnen. Außerdem sind wir 24 Stunden erreichbar, rufen Sie auch zurück zu Drucklegung noch nicht verfügbar

Fordern Sie unseren Katalog an - Natürlich kostenlos !! Druckfehler, Irrtum, Preisänderung, Teillieferung vorbehalten!



# MEGAPLAY

Games and fun for everyone!

## MS-DOS

1869*	74,90
A-Train*	89,90
Aces over Europe**	74,90
Albus A. 320 USA**	84,90
Alone in the Dark 2**	84,90
Allen Breed**	59,90
Archon Ultra*	79,90
Aufschwung Ost*	64,90
Battle Isle Data 2**	54,90
Battletoads**	49,90
Bazooka Sue*	74,90

### Anstoß\* 64,90

Bay of Kings	84,90	Return o.f. Phantom**	89,90
Big Sea**	59,90	Sam + Max #	74,90
Bundesliga Man.Pro*	69,90	Sensible Soccer*	54,90
Burntime*	79,90	Seven Cities of Gold**	69,90
Cor & Driver*	74,90	Sherlock Holmes*	79,90
Chess Maniac 5 Bill.*	84,90	Shadowcaster**	74,90
Christoph Kolumbus**	74,90	Silverball**	54,90
Civilization*	89,90	Simon the Sorcerer*	84,90
Clash of Steel	74,90	Space Quest 5	69,90
Comanche*	84,90	Spellcraft**	74,90
Comanche Data*	44,90	Street Fighter 2**	59,90

### Elite 2 - Frontier\*\* 64,90

CyberRace*	74,90	Strike Commander**	79,90
Dark Sun #	64,90	Strike Com. Speech**	39,90
Darklands*	74,90	Strike Com. Tact.O.1**	39,90
Das Schwarze Auge*	79,90	Starlord**	84,90
Day of the Tentacle*	79,90	Stratagem	64,90
Die Siedler*	74,90	Syndicate*	74,90
Der Patzler*	74,90	Syndicate Data*	39,90
D. Schatz I. Silbersee*	79,90	Subwar 2050**	89,90
Dune 2*	59,90	Turrican 2**	64,90
Elshockey Manager*	74,90	Ultima Underw. 2**	74,90
Empire Deluxe	79,90	Wallstreet Manager*	74,90

### Mortal Kombat\*\* 59,90

Eric the Unready	59,90	Warlords 2	74,90
Eye of Beholder 3*	74,90	Wing C.2**+Speech	69,90
Fantasy Empires**	64,90	Wing C. Academy**	64,90
Fields of Glory**	89,90	Wizardry 7*	84,90
Fire & Ice**	54,90	Wizkid*	64,90
Forgotten Castle*	79,90	Worlds of Legend	49,90
Formula 1 GP**	89,90	X-Wing*	79,90
Flashback*	64,90	X-Wing Mission 1,2**	39,90
Flugsimul. 5.0**	124,90	X-Wing Upgrade Kit**	54,90
Freddy Pharkas*	64,90	Yol Joel**	59,90
F.P.Sp. Football Pro	69,90	Zeppelin*	79,90

### T.F.X. \*\* 79,90

Goal*	59,90	CD-ROM	
Goblins 3*	74,90	Burning Steel*	79,90
Hattrick*	79,90	Burntime*	79,90
Hired Guns**	79,90	Day of the Tentacle*	84,90
History Line*	79,90	Dagger of Amun Ra	79,90
Incredible Machine 2	64,90	Der Patzler*	79,90
Indiana Jones 4*	79,90	Eye of Beholder 3	64,90
Indy Car Racing*	79,90	Hannibal**	59,90
Ishar 2*	64,90	History Line*	59,90
Jordan in Flight**	74,90	Iron Hell**	79,90
Jurassic Park**	64,90		

### Ultima 8 - Pagan\*\* 79,90

Kingmaker*	64,90	Jurassic Park**	64,90
Lands of Lore*	59,90	Jutland #	99,90
Larry 6*	79,90	King's Quest 6**	84,90
Links 386 Pro**	89,90	Lands of Lore*	79,90
Links Kurse Je	44,90	Rebel Assault #	84,90
Lofthar Matthäus F.*	64,90	Ringworld #	64,90
Lotus 3**	59,90	Space Quest 4	84,90
Mad News*	79,90	Strika Commander**	79,90
MIG- 29	54,90	The 7th Quest**	119,90
Might and Magic 6*	84,90	Turrican 2**	59,90
Monkey Island 2*	79,90	Ultima Underw. 1+2	84,90

## AMIGA

A-Train*	74,90
Allen 3**	49,90
Allen Breed 2**	49,90
Ambermoon*	74,90
Anstoss*	64,90
Apocalypse**	54,90
ATAC**	64,90
Aufschwung Ost*	59,90
Assassin Special**	49,90
Battle Isle Data 2**	49,90
B. Blows Golact**	49,90
Bundesl. Man.Pro.*	64,90
Burntime*	64,90
Connan Fodder**	59,90
Civilization*	74,90
Chris. Kolumbus*	74,90
Creepers**	59,90
Darkseed 1.5*	69,90
Das schw. Auge*	74,90
Der Patzler*	69,90
D. Schatz I. Silbersee*	74,90
Dogfight**	64,90
Dune 2*	49,90
Elshockey Man.*	69,90
Elite 2**	64,90
F 117 Nighthawk**	64,90
Flashback*	59,90
Goal*	54,90
Gunship 2000**	64,90
Hattrick*	64,90
Hired Guns**	59,90
History Line*	74,90
Indiana Jones 4*	74,90
Ishar 2*	54,90
Jurassic Park*	54,90
Kingmaker*	64,90
King's Quest 6**	59,90
Lemmings 2**	59,90
Lionheart**	69,90
Lothar Matthäus*	69,90
Mad News*	64,90
Monkey Island 2*	74,90
Mortal Kombat**	54,90
Napoleonic**	64,90
Nick Faldo Golf**	74,90
Nigel Mansell**	54,90
Overdrive*	49,90
Penthouse H.N.**	34,90
Penthouse Deluxe**	54,90
Perfect General*	69,90
Pinball Fantasies**	54,90
Prime Mover*	54,90
Shuffle*	59,90
Sensible Soccer**	49,90
Sledler*	74,90
Sim Life*	74,90
Soccer Kid**	59,90
Space Hulk**	59,90
Space Legends*	69,90
St. Thomas*	64,90
Street Fighter 2**	54,90
Super Hero**	59,90
Syndicate**	64,90
Theatre of Death**	59,90
Transarctica*	59,90
Turrican 3**	49,90
Urduin 2**	59,90
Walker**	59,90
Waxworks*	59,90
Whales Voyage*	59,90
WWF Europ.R.**	59,90
Zool 2**	49,90

### Elite 2 - Frontier\*\* 64,90

CyberRace*	74,90	Strike Commander**	79,90
Dark Sun #	64,90	Strike Com. Speech**	39,90
Darklands*	74,90	Strike Com. Tact.O.1**	39,90
Das Schwarze Auge*	79,90	Starlord**	84,90
Day of the Tentacle*	79,90	Stratagem	64,90
Die Siedler*	74,90	Syndicate*	74,90
Der Patzler*	74,90	Syndicate Data*	39,90
D. Schatz I. Silbersee*	79,90	Subwar 2050**	89,90
Dune 2*	59,90	Turrican 2**	64,90
Elshockey Manager*	74,90	Ultima Underw. 2**	74,90
Empire Deluxe	79,90	Wallstreet Manager*	74,90

### Elite 2 - Frontier\*\* 64,90

CyberRace*	74,90	Strike Commander**	79,90
Dark Sun #	64,90	Strike Com. Speech**	39,90
Darklands*	74,90	Strike Com. Tact.O.1**	39,90
Das Schwarze Auge*	79,90	Starlord**	84,90
Day of the Tentacle*	79,90	Stratagem	64,90
Die Siedler*	74,90	Syndicate*	74,90
Der Patzler*	74,90	Syndicate Data*	39,90
D. Schatz I. Silbersee*	79,90	Subwar 2050**	89,90
Dune 2*	59,90	Turrican 2**	64,90
Elshockey Manager*	74,90	Ultima Underw. 2**	74,90
Empire Deluxe	79,90	Wallstreet Manager*	74,90

### Mortal Kombat\*\* 59,90

Eric the Unready	59,90	Warlords 2	74,90
Eye of Beholder 3*	74,90	Wing C.2**+Speech	69,90
Fantasy Empires**	64,90	Wing C. Academy**	64,90
Fields of Glory**	89,90	Wizardry 7*	84,90
Fire & Ice**	54,90	Wizkid*	64,90
Forgotten Castle*	79,90	Worlds of Legend	49,90
Formula 1 GP**	89,90	X-Wing*	79,90
Flashback*	64,90	X-Wing Mission 1,2**	39,90
Flugsimul. 5.0**	124,90	X-Wing Upgrade Kit**	54,90
Freddy Pharkas*	64,90	Yol Joel**	59,90
F.P.Sp. Football Pro	69,90	Zeppelin*	79,90

### T.F.X. \*\* 79,90

Goal*	59,90	CD-ROM	
Goblins 3*	74,90	Burning Steel*	79,90
Hattrick*	79,90	Burntime*	79,90
Hired Guns**	79,90	Day of the Tentacle*	84,90
History Line*	79,90	Dagger of Amun Ra	79,90
Incredible Machine 2	64,90	Der Patzler*	79,90
Indiana Jones 4*	79,90	Eye of Beholder 3	64,90
Indy Car Racing*	79,90	Hannibal**	59,90
Ishar 2*	64,90	History Line*	59,90
Jordan in Flight**	74,90	Iron Hell**	79,90
Jurassic Park**	64,90		

### Ultima 8 - Pagan\*\* 79,90

Kingmaker*	64,90	Jurassic Park**	64,90
Lands of Lore*	59,90	Jutland #	99,90
Larry 6*	79,90	King's Quest 6**	84,90
Links 386 Pro**	89,90	Lands of Lore*	79,90
Links Kurse Je	44,90	Rebel Assault #	84,90
Lofthar Matthäus F.*	64,90	Ringworld #	64,90
Lotus 3**	59,90	Space Quest 4	84,90
Mad News*	79,90	Strika Commander**	79,90
MIG- 29	54,90	The 7th Quest**	119,90
Might and Magic 6*	84,90	Turrican 2**	59,90
Monkey Island 2*	79,90	Ultima Underw. 1+2	84,90

### Disketten

10 HD 3.5" NoName	12,90
10 DD 3.5" NoName	8,90

\* = Deutsche Version \*\* = Deutsche Anleitung # = bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Vorbestellung möglich

Besuchen Sie auch unser Laderlokal Bergedorfer Str.115 / Ecke Vierlandenstr.(100m vom CCB)

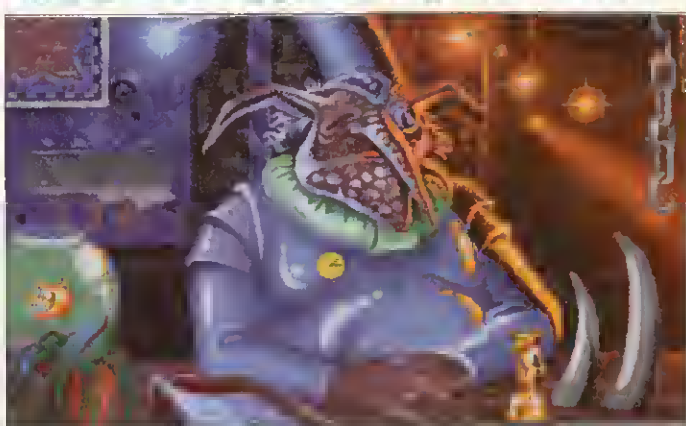
## Tel. : 040 / 721 13 97

Fax: 040 / 724 09 73 Bestellanahme: Mo.-Fr: 15-20 Uhr; Sa.: 10-14 Uhr  
Gesamtpreisliste (liegt jeder Lieferung bei) kostenlos anfordern!  
Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM, Nachnahme +4 DM zzgl.NN-Gebühr  
ab 250,-DM ohne Versandkosten, Ausland (nur Vorkasse) 18,-DM

**Bergedorfer Str.117 21029 Hamburg**

Ladenpreise variieren, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Es gelten unsere AGB. Alle Preise in DM.

## Buddelbande



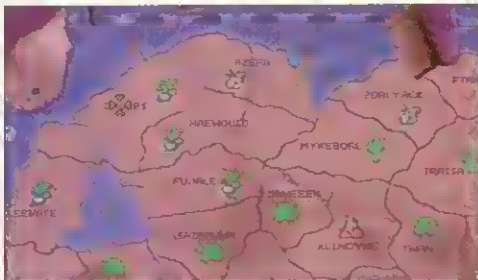
Kapitalistenschwein: Hier versackt unser Bargeld

## Diggers

**S**piele, in denen wir uns durch den harten Monitor-Untergrund fräsen, auf der Suche nach Ruhm, Gold oder dem rettenden Ausgang, haben Tradition im Computerland. Ob sie nun *Lemmings*, *Diggers* oder *Boulder Dash* heißen, ist dabei relativ egal – In jedem Fall steuern wir Solo-Steinbrecher oder gleich ganze Hauerbrigaden durch die mysteriöse Pixel-Erdkruste. Mal gibt's Edelsteine als Belohnung, mal Prozentpunkte, mal fette Goldnuggets. Wie jeder, spätestens seit Jules Vernes "Reise zum Mittelpunkt der Erde" weiß, lauern vielfältige Gefahren auf den wackeren Buddler. Ein Vulkan geht hoch, ein Stollen bricht ein, dumme Höhlen-Troglodyten kleben an unseren Fersen oder tauchen uns gemeinerweise in den

nächsten Erdkrustenteich. Zum Glück geht's uns dabei nicht selber an den Kragen. Wie üblich im Computerspiel, halten andere für uns den Kopf hin.

Im aktuellen Fall gehört die wackere *Diggers*-Truppe zum Volk der Zargs, auf dessen Planeten wir buddeln. Unsere Mannschaft besteht aus fünf Solo-Bergleuten, die wir per Mausklack zu einem effektiven Team zusammenschweißen müssen. Jeder Alien-Bergmann gehört einem eigenen Zarg-Stamm an, die sich in Ausdauer, Stärke, Geduld, Geschwindigkeit und Cleverness unterscheiden. Anfangs wird die Truppe, ausgerüstet mit Schaufel und Hacke, auf einem von 33 unterschiedlichen Claims abgesetzt, die sich sowohl landschaftlich als



Zarg von oben: Welcher Claim wird als nächster abgebaut?



Bodo der Buddler: Rein in den Untergrund, raus mit der Kohle



Ganz schön eigenwillig, die Zarg-Bande. Anders als ihre oberrigkeitshörigen Verwandten, die Lemmings, die immer genau das tun, was man von ihnen verlangt, gehen Milleniums Wähler schnell eigene Wege. Jeder der fünf Bergleute wird einzeln gesteuert und ist meistens allein auf den vielen Abbau-Bildschirmen unterwegs. Keine leichte Aufgabe, immer die Übersicht zu behalten. Während wir mit Zarg eins nach Gold schürfen, fällt Zarg zwei womöglich in einen Teich oder wird



durch Steinschlag gebeutel. Nur ständiges hin und herklippen zwischen Menü und Zarg sorgt für Übersicht und relative Sicherheit der Buddler. Eine scrollende Unterwelt hätte hier Wunder gewirkt. Leider setzt sich das Erdreich nur dann in Bewegung, wenn wir einen neuen Zarg per Menü anwählen. Unnötig und kompliziert. Dank der niedlichen, putzigen Grafik und dem immer noch unverwundlichen Spielprinzip ist Diggers trotzdem für ein paar vergnügliche Stunden gut.



Arbeitsteilung: Jeder Zarg hat andere Tiefbau-Qualitäten

auch inhaltlich unterscheiden. Eure Aufgabe in jedem Fall: Mehr Gold und Edelsteine aus dem Boden buddeln als die Computerkonkurrenz. Für jeden Claim ist ein bestimmter Zielbetrag festgesetzt, ist er erreicht, wandern wir zum nächsten. Wühlen wir uns anfangs nur mit der Schippe durch die Erde, darf man später Ausrüstung dazukaufen. Im Angebot ist Dynamit, um Euch den Weg freizusprennen, Gummiboote zum Überqueren der unterirdischen Seen, Schienen und Loren zum Abtransport des Geschmeides und diverse Bohrhämmer mit unterschiedlicher Vortriebskraft. Je nachdem, in welcher Landschaft Euer Stollen liegt, ermüden die

Bergleute unterschiedlich schnell. Klar, daß gefrorenem Tundraboden schwerer beizukommen ist als lockerer Akkerscholle. Zusätzlich sorgen Baumwurzeln und Monsterster für weitere Schwierigkeiten.

Gesteuert wird die Buddelbande über ein kleines Icon-Menü, das bei Bedarf auf dem Bildschirm erscheint. Per Mausklick entscheidet Ihr, ob die Bergleute graben, laufen, etwas aufheben, hochspringen, Gegenstände benutzen oder mit der Erzausbeute in die heimatische Blockhütte spazieren.

vw

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Millennium

Zirka-Preis: 80 Mark

Testmuster: Millennium

AMIGA

70%

Grafik: 56% Sound: 51%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: -

Unterstützt: Zweitlaufwerk

Geplant für: MS-DOS, CD 32



Lemmings läßt grüßen: Tiefbau auf Mausbefehl

Händleranfrage erwünscht

Telefonische Bestellannahme  
Tel.: 0 23 81/44 01 46  
Mo. - Do. 10.00 bis 18.00 Uhr  
Fr. 10.00 bis 16.30 Uhr  
Ihre Kundenberaterin Helke Hleke

Super Preise  
Schnelle Lieferung

TURTLE-SOFT

Sprangerstr. 4 • 59067 Hamm

#### Sonderangebote

Assassin Sp.Edit. \* 27,- DH  
Double Dragon 3 25,- DH  
Prince of Persia I 32,- DH

AMIGA

#### Tip des Monats

Anstoss 66,- DV  
Turrisan 3 59,- DH  
Burntime 66,- DV

1869	66,- DV	Crazy Cars 3	39,- DH	Hatrick!	66,- DV	Proper X	27,- DH
A-Train	72,- DV	BSA	69,- DV	Hired Guns	59,- DH	Schatz Schürfer	78,- DV
-Construccon 3	42,- DV	Driveway Agent	37,- DV	History Inn 14-18	66,- DV	Secret Monkey Island	66,- DV
Arbus A 320	66,- DV	Dr.Marc Con.2.0	149,- EV	Indiana Jones 4	79,- DV	Sim Ant	78,- DV
Arbus A 320 Amr.	84,- DH	Divers P.6.5 AGA	186,- DV	Ishtar 2	54,- DV	Sim City Deluxe	78,- DV
Arbus 2	48,- DH	Drr Patricia	66,- DV	Jessie Park	54,- DV	Sim Life	78,- DV
Arbus SE 92	75,- EV	Dre Siedler	78,- DV	Kings Quest 6	60,- DV	Simon the Sorcerer	68,- DV
Arbusmoon	78,- DV	Dogfight	69,- DH	Legend of Kyrandia	66,- DV	Socerr Kid	59,- DH
Apocalypse	45,- DH	Dune 2	54,- DV	Lemmings 2	59,- DH	Star Trek	75,- DV
Artschwung Ori	60,- DV	Dynarch	54,- DV	Lisa Heart	54,- DH	Strategic Horim.	48,- DV
B 17 Flying Fortress	64,- DH	Eishecker Manager	72,- DV	The Last Viking	66,- DV	Strategic Horim.	48,- DV
Bart versus World	45,- DH	Elor 2	54,- DH	Lothar Mathaus	59,- DV	Synthesizer	58,- DV
Battle Tron	64,- DH	Eye of Beholder 1	74,- DV	Mad News	66,- DV	Tantracross	54,- DV
Battle of Data 7	48,- DH	Eye of Beholder 2	74,- DV	McDonald Land	35,- DH	Traps n Treasures	60,- DH
Big Sea	60,- DH	F 117A Nighthawk	66,- DH	Mercury Island 2	78,- DV	Waterloo	19,- DV
Blaster	48,- DH	F 17 Challenger	28,- DH	Mercury Island 2	78,- DV	Win Commander	27,- EV
Body Blows	48,- DH	Fallen Empire	78,- DV	Overdrive	49,- DH	WWI Wrestling	78,- DV
Body Blows Galact.	48,- DH	Flashback	60,- DV	Overdrive	49,- DH	WWI Wrestling 2	60,- DH
Brud.Han.Prel 2.0	66,- DV	Global Gladiators	50,- DH	Pinpoint Hot Numb	36,- DV	Yol Jori	71,- DH
Cardiacs	27,- DH	Goal 1	55,- DH	Pinpoint Hot Numb	36,- DV	Zool	42,- DH
Chaos Engine	42,- DH	Goblins 2	64,- DV	Pinpoint Hot Numb	36,- DV	Zool 2	42,- DH
Chaos Engine	42,- DH	Goblins 3	64,- DH	Pinpoint Hot Numb	36,- DV		
Crusader	75,- DV	Gunsling 2000	64,- DH	Pinpoint Hot Numb	36,- DV		
Crusader	75,- DV	Hammal	66,- DV	Pinpoint Hot Numb	36,- DV		

#### Sonderangebote

Darkseed 1.5 49,- DV  
Hook 29,- DV  
Space Quest 4 59,- DV

PC

#### Tip des Monats

Anstoss 66,- DV  
TFX 84,- DH  
CD-ROM  
Maniac Mansion 2 89,- DV

1869	78,- DV	Eye of Beh 3 Disc	78,- DV	Lunar 3	60,- DH	Spartan Helix	84,- DH
A-Train	90,- DV	F 15 Str. Eagle 3	90,- DH	Mad News	79,- DV	Spartan Helix	84,- DH
-Construccon 3	42,- DV	Fairy Tales	29,- DH	Maniac Mansion 2	84,- DH	Space Quest 1.4 Comp	39,- DV
Arbus A 320	66,- DH	Falcon 3.0	90,- DV	Mercury Island	78,- DV	Space Quest 5	66,- DV
Arbus A 320 Amr.	84,- DH	Miss.Dirk 2 MUG29	54,- DH	Might and Magic 4	78,- DV	Spatial Torner	79,- DV
Arbus 2	48,- DH	Millennium	64,- DH	Might and Magic 5	84,- DV	Star Trek	79,- DV
Arbus SE 92	75,- EV	Millennium	64,- DH	Mercury Island 2	78,- DV	Star Trek	79,- DV
Arbusmoon	78,- DV	Millennium	64,- DH	Mercury Island 2	78,- DV	Star Trek	79,- DV
Apocalypse	45,- DH	Millennium	64,- DH	Mercury Island 2	78,- DV	Star Trek	79,- DV
Artschwung Ori	60,- DV	Millennium	64,- DH	Mercury Island 2	78,- DV	Star Trek	79,- DV
B 17 Flying Fortress	64,- DH	Millennium	64,- DH	Mercury Island 2	78,- DV	Star Trek	79,- DV
Bart versus World	45,- DH	Millennium	64,- DH	Mercury Island 2	78,- DV	Star Trek	79,- DV
Battle Tron	64,- DH	Millennium	64,- DH	Mercury Island 2	78,- DV	Star Trek	79,- DV
Battle of Data 7	48,- DH	Millennium	64,- DH	Mercury Island 2	78,- DV	Star Trek	79,- DV
Big Sea	60,- DH	Millennium	64,- DH	Mercury Island 2	78,- DV	Star Trek	79,- DV
Blaster	48,- DH	Millennium	64,- DH	Mercury Island 2	78,- DV	Star Trek	79,- DV
Body Blows	48,- DH	Millennium	64,- DH	Mercury Island 2	78,- DV	Star Trek	79,- DV
Body Blows Galact.	48,- DH	Millennium	64,- DH	Mercury Island 2	78,- DV	Star Trek	79,- DV
Brud.Han.Prel 2.0	66,- DV	Millennium	64,- DH	Mercury Island 2	78,- DV	Star Trek	79,- DV
Cardiacs	27,- DH	Millennium	64,- DH	Mercury Island 2	78,- DV	Star Trek	79,- DV
Chaos Engine	42,- DH	Millennium	64,- DH	Mercury Island 2	78,- DV	Star Trek	79,- DV
Chaos Engine	42,- DH	Millennium	64,- DH	Mercury Island 2	78,- DV	Star Trek	79,- DV
Crusader	75,- DV	Millennium	64,- DH	Mercury Island 2	78,- DV	Star Trek	79,- DV
Crusader	75,- DV	Millennium	64,- DH	Mercury Island 2	78,- DV	Star Trek	79,- DV

CD-ROM	CD-ROM	CD-ROM	CD-ROM
7th Guest 126,- DH	Golden 7 Comp. 90,- DV	Legend of Kyrandia 78,- EV	Hydra Cup 66,- DH
Burntime 84,- DV	History Line 60,- DV	Lord of the Rings 90,- DH	Secret Weapons of WW 67,- EV
Burntime 84,- DV	History Line 60,- DV	Lord of the Rings 90,- DH	Secret Weapons of WW 67,- EV
CD-ROM Golden 1 15,- DV	History Line 60,- DV	Lord of the Rings 90,- DH	Secret Weapons of WW 67,- EV
CD-ROM Golden 1 15,- DV	History Line 60,- DV	Lord of the Rings 90,- DH	Secret Weapons of WW 67,- EV
D-Games-Plante Hiss 39,- DH	History Line 60,- DV	Lord of the Rings 90,- DH	Secret Weapons of WW 67,- EV
Der Patinier 84,- DV	History Line 60,- DV	Lord of the Rings 90,- DH	Secret Weapons of WW 67,- EV
Der Patinier 84,- DV	History Line 60,- DV	Lord of the Rings 90,- DH	Secret Weapons of WW 67,- EV
Der Patinier 84,- DV	History Line 60,- DV	Lord of the Rings 90,- DH	Secret Weapons of WW 67,- EV
Der Patinier 84,- DV	History Line 60,- DV	Lord of the Rings 90,- DH	Secret Weapons of WW 67,- EV

\* = Bei Anzugerwerb noch nicht lieferbar. Vorbestellung möglich  
DH = deutscher Handbuch bzw. Anleitung (Spiel in Englisch)  
DV = deutsche Version, Spiel komplett in Deutsch  
EV = englische Version

Versandkosten DM 7,- ab DM 250,- frei • Nachnahme + DM 5,- (zzgl. Zahlkartengebühr)  
Express + DM 8,- • Ausland nur gegen Vorkasse + DM 20,- Versandkosten  
Es gelten unsere AGB • Preisänderung und Irrtum vorbehalten • kein Ladenverkauf



Der Saft sei mit Dir

POWER  
PLAY  
BESONDERS  
EMPFEHLENSWERT



TIE-Fighter ade: Gegen unseren Laser ist kein Kraut gewachsen

# Rebel Assault

Die Katze ist endlich aus dem Sack: Im nächsten Jahr beginnen die Dreharbeiten zum nächsten "Star Wars"-Film. Damit nicht genug: Schon jetzt ist wieder eine komplette Trilogie geplant. Ein Wermutstropfen für alle Film-Fans: Harrison Ford und Mark Hamill werden sicherlich nicht mit von der Partie sein. Eigentlich kein Wunder, denn sollen doch jetzt die ersten drei Episoden – also vor den Ereignissen der ersten drei Filme (Episoden vier, fünf und sechs) – abgedreht werden. Laut letzten Meldungen soll bis 1997 der Letzte der drei Filme fertig sein. Wir sind auf alle Fälle

Im Gegensatz zur Weltallsimulation X-Wing, ist *Rebel Assault* ein reinrassiges Actionspiel. Als Raumkadett müssen wir 15 Missionen absolvieren, um am Ende – wie sollte es auch anders sein – den Todesstern aus dem Universum zu pusten. Bevor Ihr allerdings die ersten "echten" Kampfeinsätze absolvieren dürft, müßt Ihr ein paar Trainingsmissionen erfolgreich überstehen. In einigen Levels fliegt Ihr mit einem Raumschiff,

Der Physiker schlägt brüllend die Hände über dem Kopf zusammen, aber der Spieler (und der Nachbar) freut sich: Mit ohrenbetäubendem Donnern kreischen ein paar TIE-Fighter an meinem Raumer rechts vorbei, während links in einer gigantischen Explosion unter dem Zischen meiner Laserkanonen ein Imperialier Jäger verglüht. Szenenwechsel: Mit quietschenden Gelenken stapft scheppernd ein AT-AT durch die Eiswüste Hoths. Dumpf hallen die Einschläge der Laser über die schneebedeckte Ebene, schrill knirscht Metall auf Metall, als mein Gleiter am Bein des Roboters vorbeischrammt. Das ist Kino hautnah zum Miterleben: *Rebel Assault* gehört zu den Actionglanzlichtern für den PC



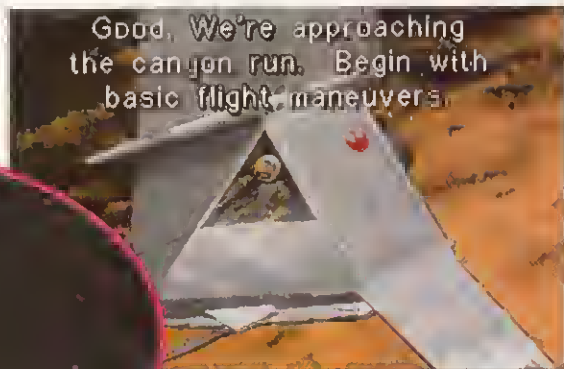
und ist genau das richtige um Zuschauer zu beeindrucken. Grafisch und akustisch vermischt *Rebel Assault* geschickt die Grenzen zwischen Leinwand-Epos und Computerspiel. Zwar ist der Spieler in seiner Handlungsfähigkeit gegenüber dem "Star Wars"-Kollegen X-Wing, durch die vorherbestimmten Flugrouten eingeschränkt, aber in Sachen Atmosphäre und Jedi-Feeling macht der CD-ROM-Zugang dieses Manko dicke wieder wett. Wenn es einen Grund gibt, sich ein CD-ROM für den PC zuzulegen, heißt dieser *Rebel Assault*. Nachwuchs-Skywalkers seien jedoch gewarnt. Der Schwierigkeitsgrad von *Rebel Assault* ist selbst auf niedrigster Stufe ganz schön deftig.

das von hinten zu sehen ist, in anderen betrachtet Ihr die 3-D-Umgebung aus dem Cockpit heraus. Wiederum in weiteren Spielstufen seid Ihr zu Fuß unterwegs und seht Eure Spielfigur ebenfalls von außen, oder knattert mit einem Gleiter über eine Planetenoberfläche, die von oben unter Eurem Schiff hinwegflitzt. Gesteuert wird wahlweise mit der Maus, der Tastatur oder einem Joystick. Je nach Level variiert die natürliche Spielumgebung. So gilt es beispielsweise einen engen Canyon heil zu durch-

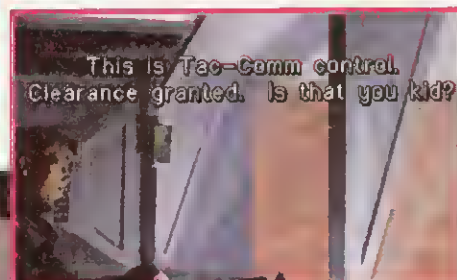
fliegen, ein Asteroidenfeld sicher zu passieren und in den Tiefen des Weltalls einen Frachter vor angreifenden TIE-Fightern zu schützen. Ebenfalls dabei: Der aus dem Film bekannte Angriff der imperialen AT-ATs auf dem Eisplaneten Hoth. Hier kurvt Ihr in einem kleinen Gleiter um die Riesenroboter und laßt die Laser sprechen. Ihr startet Eure Rebellen-Karriere mit drei Bildschirmleben. Am unteren Bildrand wird nicht nur die Anzahl der Leben, sondern auch der aktuelle Punktestand und der Beschädigungsgrad des Raumschiffes angezeigt. Ist der Schadensbalken voll, wird ein Leben abgezogen. Damit Ihr später nicht immer wieder von vorne beginnen müßt, wenn der letzte Jedi ins Gras beißt, bekommt Ihr nach jeder Spielstufe ein passendes

Good, We're approaching the canyon run. Begin with basic flight maneuvers.

Um was geht's? Vor dem Einsatz gibt's klärende Worte.



This is Tac-Comm control. Clearance granted. Is that you kid?



gespannt. Bevor aber der Star Wars-Fans sich gemütlich mit einem Softdrink und einer Tüte Popcorn bewehrt in den Kinossessel zurücklehnen kann, sollen wir uns die Wartezeit mit einem neuen "Star Wars"-Computerspiel verkürzen. Nach X-Wing steht jetzt *Rebel Assault* auf dem Hangardeck eines Raumkreuzers.

Hallo Basis: Wohin flieg ich als nächstes?

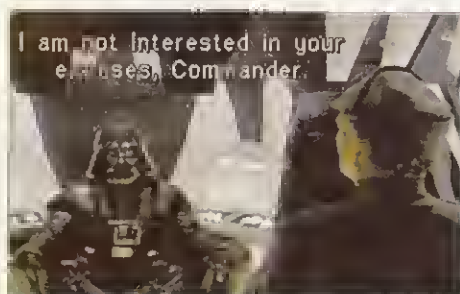
Luke? Bist Du auch wieder mit von der Partie?



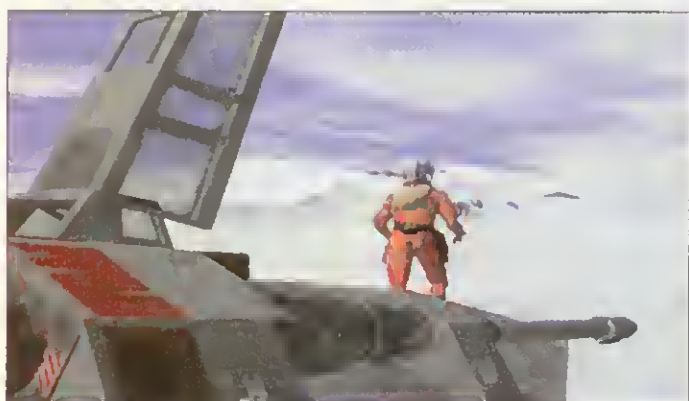


Im Trainingscamp müssen wir durch einen engen Graben fliegen

Paßwort. Zwischen den Einsätzen wird die Handlung von digitalisierten Sequenzen aus den Star Wars-Filmen und einigen neu gedrehten Szenen untermalt. Zusätzlich wird je nach Erfolg der Mission Eurem Punktestand ein Bonus zugeordnet. Habt Ihr



Meister des Bösen: Darth hat mal wieder extrem schlechte Laune



Immer feste drauf! Ob im Alt oder auf Planeten, die imperialen Truppen haben nicht viel zu lachen.

Zieh endlich, Schurke!



eine besonders gute Trefferquote erzielt, gibt's entsprechend mehr Punkte, als wenn Ihr immer danebengeschossen habt.

Die größte Besonderheit bei *Rebel Assault*: Die Grafiken die im Spiel zu sehen sind, werden nicht etwa berechnet, sondern befinden sich komplett abgelegt auf einer CD und werden, ebenso wie die Sprache und die Musik von dort geladen. Ob Ihr durch den Graben des Todessterns jagt, in unterirdischen Tunneln Hatz auf imperiale Sturmtruppen macht, oder Euch im Weltall ein Duell mit TIE-Fightern liefert, ist dabei völlig egal. Jedem Grafikdetail ist schon von vornherein ein Platz am Bildschirm zugewiesen. Der Vorteil einer solchen Verfahrensweise liegt auf der Hand – die Geschwindigkeit. Da nichts berechnet werden muß, flutscht die Grafik ziemlich rasant über den Monitor. Der Nachteil: Ihr seid in Eurer Handlungsfähigkeit etwas eingeschränkt. Besonders deutlich wird dies im AT-AT-Level, wo der Gleiter quasi selbständig fliegt und Ihr nur noch auf den Gegner feuern müßt. Da auf nur einer Flugbahn der AT-AT nur schwer zu knacken ist, habt Ihr im Spielverlauf die Wahl zwischen zwei verschiedenen Angriffskursen. mh

Genre: Action

Hersteller: Lucas Art

Zirka-Preis: 140 Mark

Testmuster: Softgold

**MS-DOS 87%**

Grafik: 84% Sound: 81%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 386er mit 25 MHz, 4 MByte RAM, CD-RDM, VGA

Unterstützt: Soundblaster (Pro), Proaudio Spectrum

Geplant für: Mega CD, CD-I



## Peacemaker



Verdeckt vernichtet: Überraschend kam es durchs Gebüsch geflogen

# Cannonfodder

Mittlerweile steht es test: Mit der Schöpfung des Homo Sapiens griff Mutter Natur tief in die Trickkiste und trotzdem daneben. Der Mensch ist und bleibt eine Fehlkonstruktion. Wer sich, statistisch erwiesen, drei Viertel seines Lebens bekriegt und versucht, seinen Nachbarn um die Ecke zu bringen, kann irgendwie nicht als das "einzig intelligente und höchstentwickelte Lebewesen dieses Planeten" gelten. Dies erkannten auch die Sensible-Software-Männer um Jon Hare und Chris Yates, die das Übel Krieg mit dem verruchten britischen Humor konfrontierten. Humorvoll war das Sensible-Team ja schon immer: Waren die C64-Hits *Microprose Soccer* und *Wizball* eher genial als superwitzig, brach das Witzfieber bei *Wizkid* endgültig durch. So stopfte man das Spiel mit dermaßen abgefahrenen Gags voll, daß es selbst Freunden des britischen Humors etwas fremd vorkam und wohl kein Deutscher die etlichen Witze richtig verstand. Und auch dieses Jahr zu Weihnachten wird der Deutsche ins Grübeln kommen, wenn er Sensibles neue-

stes Produkt unter dem hell erleuchteten Plastikweihnachtsbaum vorfindet: Das Spiel schüttet ganze Kubikmeter Wasser auf die Mühlen der Computerkriegsgegner und veralbert dabei jedoch nicht nur sich selbst, sondern auch den Krieg an sich. Kurz: *Cannonfodder* ist das ultimative Spiel für den Gabentisch.



Es ist soweit: Opa fährt im Rollstuhl Kamikaze, meine kleine Schwester panziert ihr Dreirad und Mutti backt ein Kommißbrot nach dem anderen. An so eine häusliche Atmosphäre dürfen sich *Cannonfodder*-Spieler schon mal gewöhnen, denn die Suchtmerkmale dieser knallharten Kriegspersiflage sind im höchsten Grade ansteckend. Die anfänglich kleine Ballerei mit dem augenscheinlich mageren Spielprinzip entpuppt sich bereits nach kurzer Zeit als ein ständig komplizierter werdendes und vor neuen Spielelementen nur so strotzendes Actionspiel. Wer etwas tiefer ins



Spielgeschehen eintaucht, wird mit kleinen taktischen Aufgaben konfrontiert, die sich im weiteren Verlauf zu sehr kniffligen Angelegenheiten mausern. Spielerisch werden neben reinen Ballerfreunden so auch versierte Actionspieler mit strategischem Background bedient. Technisch darf sich Sensibles Persiflage ebenfalls sehen lassen: Solide Grafik und knackige Soundeffekte ermuntern von Niederlage zu Niederlage. Kurzum: Sensibles *Cannonfodder* ist rundum gelungen und bietet sowohl hartnäckige Langzeitmotivation als auch kurzfristigen Antistressballerspaß.



Noch sind die eigenen Reihen gefüllt und der Friedhof jungfräulich (unten)



Ihr übernehmt, wie nicht anders erwartet, die Rolle des fiktiven Super-Generals, der seine Mannen gegen einen erdachten Feind über das fiktive

Übersichtlich: Via Mausclick erscheint die Karte des jeweiligen Schlachtfelds (links)



ve Schlachtfeld in den fiktiven Sieg oder auch ebensolche Niederlage steuert. Gespielt wird auf Punkte, ähnlich wie im Fußball. Gezählt werden dabei allerdings keine Tore (es gibt leider keine Bälle), sondern erfolgreiche Meuchelaktionen. Für jedes atomisierte Gegnersprite gibt's ein Pünktchen für Euch, für jeden umgehauenen

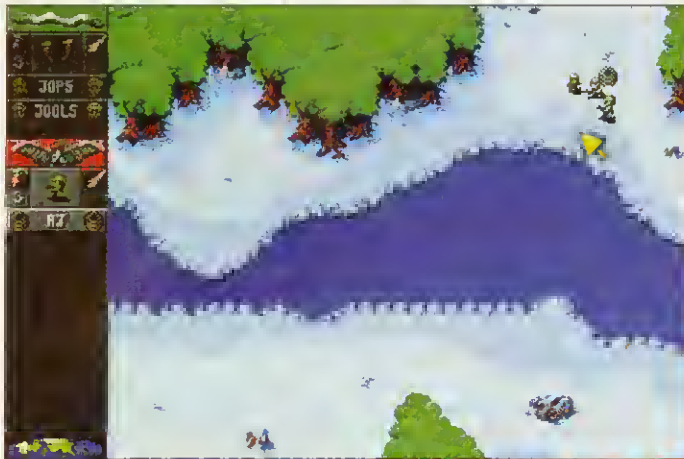




Mann aus Euren Reihen bekommt der Gegner einen Zähler. *Cannonfodder* gliedert sich dabei in Missionen, die schlicht überlebt werden müssen. Mit zwei bis sechs Mann startet Ihr eine solche Mission, die sich in unterschiedlich viele Phasen aufteilt und bekommt pro Phase einen dementsprechenden Auftrag. Entweder müssen alle feindlichen Gebäude mittels Sprengstoff

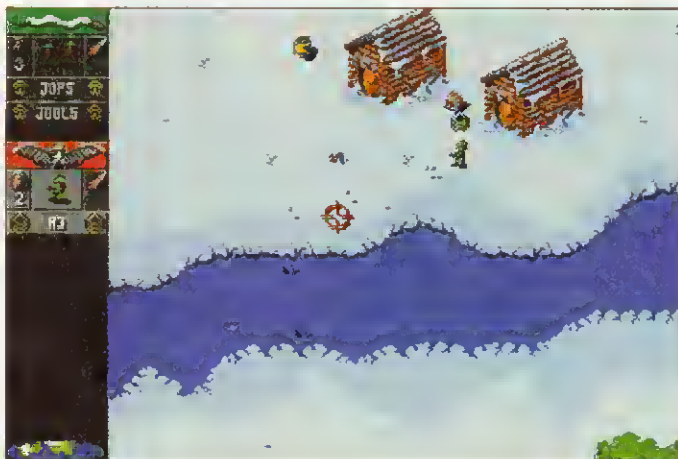
den. Nach jeder gemeisterten Mission wird Euer kleines Armeekontingent um 15 Mann aufgestockt. Segnet Euer Team vorher das Zeitliche, werden neue Leute aus der Warteschlange verpflichtet und die Schießerei geht weiter.

Da *Cannonfodder* nicht an einem Tag durchgespielt wird, darf nach jeder Mission ein Spielstand auf Diskette gebannt werden. *kn*



Rechts: Eines der riesigen Missionsgebiete im Überblick. Der Bazooka-Freund unten links gehört zum Hinterhältigsten, was der Feind zu bieten hat.

zerbröckelt, alle Feinde terminiert oder gemütliche Eingeborenendörfer geschützt werden. Die verschiedenen Landschaften (Arktis, Wüste, Dschungel) werden dabei aus der Vogelperspektive mit leicht isometrischem Touch gezeigt. Mit der Maus klickt Ihr der eigenen Brigade den Weg frei und laßt bei Bedarf die Kanonen sprechen. Um eventuelle Hauptquartiere oder gegnerische Baracken in die Luft zu jagen, bedarf es eines Bombenarsenals, welches entweder in Form von Kisten aufgesammelt wird oder gleich zu Missionsbeginn mitgeliefert wird. Noch etwas wirksamer als diese Sprengsätze ist Bazooka-Munition, mit der nicht nur leichter zu zielen ist, sondern mit der auch auf größere Entfernungen wirksam operiert werden darf. In späteren Levels warten nicht nur gefährlichere Feinde, die mit Bazookas um sich schießen, sondern auch einige Fahrzeuge, wie kleine Panzer oder Schneeräumfahrzeuge, die Euch etwas besseren Schutz vor der feindlichen Übermacht bieten. Wie es sich für ein Actionspiel mit strategischen Elementen gehört, darf Eure Einsatzgruppe in bis zu drei Mini-Platoons aufgeteilt wer-



Schwimmer werden ist nicht schwer, Schwimmer sein dagegen sehr: Im Wasser sind jegliche Kampfmaschinen wehrlos

Da ist sie, die berühmte Zwickmühle des Spieltesters. Erst in der letzten Ausgabe der *POWER PLAY* ist mir die die bittere Brutalopille *Theatre of Death* extrem sauer aufgestoßen, und heute kann ich mich nur mit Mühe vom *Cannonfodder*-Gemetzel wegreißen. Was ist passiert? Hat sich meine pazifistische Gesinnung zur Kriegsgeilheit gewandelt? Haben die Psychologen doch recht mit ihrer Meinung, daß Computerspiele verrohend ("Ich will nur töten, töten, töten...") wirken? Weder noch: Ich verabscheue nach zwanzig Stunden *Cannonfodder* Dauerspielen immer noch den Krieg und geleite ältere Großmütter über die Straße, statt ihnen die Handtasche mit der Rente zu



mopsen. Im Gegensatz zum bedenklischen Psynosis-Kollegen – der zudem spielerisch eine Niete ist – nimmt sich *Cannonfodder* erfreulicherweise selbst nicht ernst. Wer, wie die komplette *POWER PLAY*-Redaktion, einige hundert Sprites unter tobedem Gebrüll zerballert hat, erreicht in etwa den gleichen Bedenklichkeitsfaktor, wie ein Spieler, der ein paar *Lemmings* über den Bildschirm schiebt und versehentlich in den Abgrund stürzen läßt. Sicher: Wenn besorgte Eltern dem Kind beim weihnachtlichen *Cannonfodder*-Turnier über die Schulter schauen, dürften angesichts zerplatzender Mini-Sprites Zweifel aufkeimen, ob das Spiel tatsächlich auf den Gabentisch gehört hätte.

Genre: Action

Hersteller: Sensible Software/Virgin

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Sensible Software

AMIGA

82%

Grafik: 67% Sound: 76%

Schwierigkeit: mittel

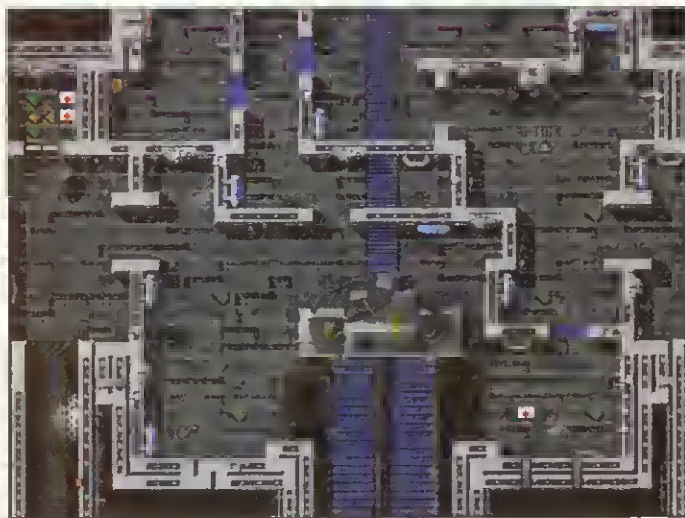
Minimal: 1 MB

Unterstützt: Zweitlaufwerk

Geplant für: –



## Wacker wie ein Facehugger



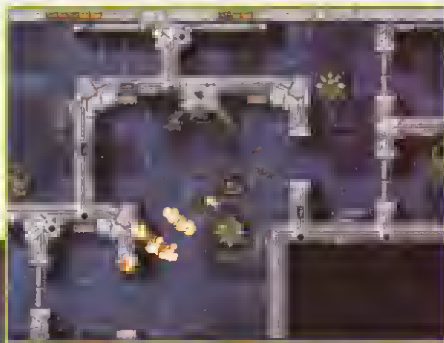
Auf Knopfdruck wird diesmal nur das direkte Umfeld kartographiert

# Alien Breed 2

Bereits letztes Jahr beschenkte uns der damalige Newcomer Team 17 mit *Alien Breed*. Die nette Action-Mischung überzeugte sowohl spielerisch als auch technisch und litt lediglich an einigen kleinen Mankos, die Team 17 Anfang dieses Jahres mit *Alien Breed Special Edition* grandios ausbügeln – und dies zu einem Budget-Preis. Fast zwei Jahre werkelt man nun am offiziellen Nachfolger, der dieser Tage endlich erscheint: *Alien Breed 2*.

Es ist lockere neun Jahre her, da die beiden Kollegen Johnson und Stone die Welt-

raumstation von finsternen Außerirdischen befreit haben, und die Föderation hat sich seitdem kräftig weiterentwickelt. Alle leben in Frieden und Eintracht miteinander und niemand ahnt irgendetwas Böses, bis auf die beiden Agenten, die den letzten Einsatz immer noch nicht verdaut



Auf die Dauer hilft nur Power: Der Flammenwerfer bewährt sich



Aliens haben wieder Hochkonjunktur. Flitschten die garstigen Freunde aus der anderen Dimension früher lediglich auf der Kinoleinwand ihr säueresabberndes Gebiß, findet man sie mittlerweile als Knuddeltiere in Kinderzimmern oder als Klobrillenhüter in amerikanischen Bädern. *Alien Breed 2* reitet treu auf der Alien-Welle mit, ähnlich wie die Hälfte aller verfügbaren Spiele, ist dabei in Sachen Atmosphäre jedoch kaum zu überbieten: Dank der tollen Grafik und abwechslungsreichen Aufträgen kann man die Invasion der ETs kaum beklemmender darstellen. Dabei zehrt



das Spiel allerdings übermäßig vom Ruhm des Vorgängers und wurde spielerisch nicht verändert. Zwar dürfen neue Waffen, neue Feinde und neue Grafiken bewundert werden, doch auf wirkliche Innovationen haben wir vergebens gewartet. *Alien Breed* wurde lediglich größer, schöner und sehr viel schwerer. Selbst musikalisch hat sich Team 17 dieses Mal nicht überarbeitet. Für Amiga-1200-Besitzer bleibt die Anschaffung trotzdem lohnend, da *Alien Breed 2* den AGA-Chipsatz endlich richtig ausnutzt, und das Spiel nach wie vor zu den besseren Actionspielen gehört.

haben. Üble Alpträume und knatternder Durchfall bestimmen den Tagesablauf der beiden Veteranen und es kommt, wie es kommen mußte: Auf der Kolonie FCA5 gibt's Krach mit irgendetwas Aliens und eine Einsatztruppe des interplanetaren Korps macht sich auf die Socken, um in der Kolonie kräftig aufzuräumen.

Wie nicht anders erwartet, schlüpft Ihr wieder allein oder mit einem Freund in die Rüstung zweier Spezialeinheiten, um die Kolonie zu säubern. Dabei ähnelt das Spielprinzip

dem des Vorgängers ganz beträchtlich: Wieder lauft Ihr durch zahlreiche verwinkelte Levels, die wiederum aus der Vogelperspektive gezeigt werden und ballert Dutzende Aliens in Grund und Boden, um diverse Anlagen oder Obermotze zu zerstören. Wieder wird Geld eingesammelt, das in zahlreiche Waffen, Munition oder Extraleben investiert wird. Neben Paßwörtern wartet erneut das INTEX-Computersystem als Anlaufstelle für kaufwillige Alien-Jäger auf den versierten Spieler. kn

Genre: Action

Hersteller: Team 17

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Team 17

**AMIGA 1200 67%**

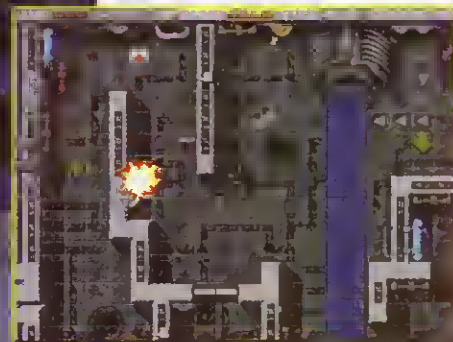
Grafik: 72% Sound: 61%

Schwierigkeit: schwer

Minimal: A 1200/4000

Unterstützt: Zweitlaufwerk

Geplant für: Amiga, Festplattenversion



Unsere Köpfe sind leer, denn wir sind vom Militär!



## Wauwau-Radau



Rüder Rüde: Wonder Dog beißt nicht, aber schmeißt mit Sternchen

# Wonder Dog

**A**ls das Sega Mega CD vor knapp einem Jahr das Licht der Spielewelt erblickte, war es noch weitestgehend still um den Scheibenschlucker – hätte nicht *Wonder Dog* durch kräftiges Gebell auf sich aufmerksam gemacht. Die knallbunte Jump & Run-Koproduktion von JVC und Core Design war das erste gute Spiel für das Mega CD – jetzt wedelt der Wunderhund auch auf Commodores Amiga mit dem Schwanz – nur das lan-

ge Zeichentrickintro fand auf den zwei Disketten keinen Unterschlupf. In sieben Welten, die in unterschiedliche Abschnitte unterteilt sind, muß *Wonder Dog* sich und sein verlaustes Fell schützen – und das hat sogar einen Grund: Der abscheuliche General Von Ruffbone okkupiert mit seiner gewissenlosen und ergebenen Köterkompanie den Planeten K9, die Heimat von *Wonder Dog*. Um K9 befreien zu können, muß der Heldenhund mit den Wundertalenten erst Erfahrungen in den vorherigen sechs Welten sammeln: Unter anderem springt er im Wald über Füchse und Fuchsfallen, weicht in "Dogsville" streunenden Katzen und Bulldoggen aus, durchquert einen Schrottplatz und ärgert sich auf einem einsamen Mond mit Marsmenschen herum – unglücklicher-



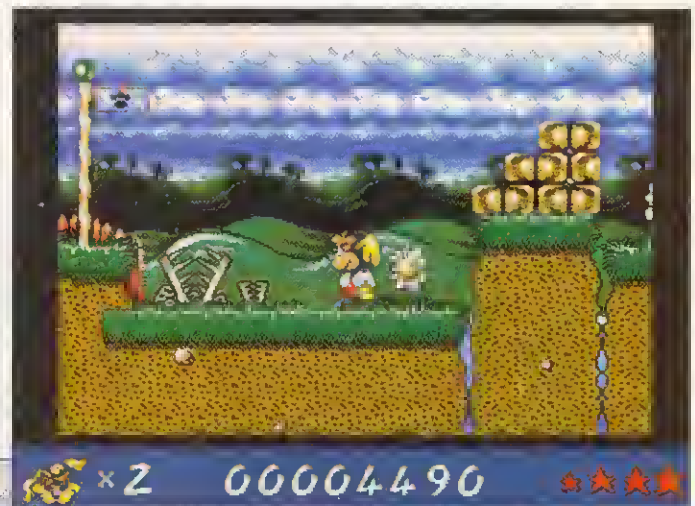
Die Jump & Run-Profis von Core Design sind Engländer. Engländer sind konservativ und traditionsbewußt. Zumindest Core Design wird keine Spielprinzip-Revolution anzetteln – jedes neue Spiel erinnert an die Vorgänger: der gleiche Grafikstil, das gleiche Spielgefühl und artverwandte Akteure. Der Name Core ist fast ein Gütesiegel für spielbare Jump & Run-Kost – allerdings auch ein Brandmal für mangelnde Innovation.



Hier kann *Wonder Dog* noch so wild bellen oder mit dem Schwanz wedeln – Plattformen, versteckte Bonus-Räume, ellenlange Level und ein sprunghafter Hauptdarsteller locken heute keinen Hund mehr aus dem Körbchen, geschweige denn einen Amiga-Profi vor den Monitor. *Wonder Dog* ist ein solides, technisch gutes Jump & Run – ein Spiel, das Spaß macht. Wer davon noch nicht genug hat, darf mitbellen.

weise steht auf deren Speiseplan "Wonder Dog à la Mutant" und der Koch hat noch keine Zutaten. Doch *Wonder Dog* wedelt nicht nur freundlich mit Schwanz und Schlappohren – letzteres läßt ihm sogar durch die Lüfte schweben – sondern leistet aktiven Widerstand: Auf Knopfdruck bewirft er Antagonisten mit Sternchen. Außerdem findet *Wonder Dog* ab und an Tornado-Symbole am Wegesrand – als Wirbelwind ist er dann für kurze Zeit unverwundbar und darf alle Gegner vom Bildschirm pusten. Auch andere Fundsachen werten das Hundeleben

auf: Diamanten sorgen für hohe Punktzahlen, Flügel restaurieren die Lebensenergie, Smileys enthüllen unsichtbare Plattformen und hundert gesammelte Hundeknochen darf *Wonder Dog* gegen ein Extraleben eintauschen. Die werden spätestens bei den mächtigen Zwischen- und Endgegnern dringend gebraucht – scheitert Ihr trotzdem, muß *Wonder Dog* in seine Hundehütte zurück. Nach der Eingabe eines passenden Paßworts dürft Ihr allerdings weiter Hundeknochen suchen und bereits durchstandene Level überspringen. js



Ein ganzer Kerl dank Core: *Wonder Dog* bellt jetzt auch auf dem Amiga

Auf den Hund gekommen: Nach einem Feindkontakt ist *Wonder Dog* benommen

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Core

Zirka-Preis: 80 Mark

Testmuster: Core

**AMIGA 72%**

Grafik: 73% Sound: 69%

Schwierigkeit:

Minimal: 1MB

Unterstützt: Zweitlaufwerk

Erschienen: Sega Mega CD



## Tick, Trick & Track



Vom Bürgerschreck zur Powerpolizei: Die drei Punks räumen auf

# Cyberpunks

**P**unks gelten für viele noch als schrille Außenseiter. Wenn es nach den Spieledesignern der britischen Firma Core geht, wandeln sich die Bürgerschrecks des 20. Jahrhunderts im nächsten Jahrtausend zur paramilitärischen High-Tech-Truppe. Mit passend zum Kampfanzug gefärbter Irokesen-Haartracht, einer Ratte auf der Schulter und einem fetten Laser im Anschlag, räumt die Punk-Polizei der Zukunft jede Gefahr aus dem Weg. Der harte Kern

Future-Punks sind die drei *Cyberpunk*-Chaoten Raa, Bee und Gee von der 501 Cyber Assault Squad. Das infernalische Trio muß nun, innerhalb eines Zeitlimits, fünf verschiedene Kampfmissionen erfüllen. Mal muß eine Raumstation von außerirdischen Eindringlingen, ein Wissenschaftler befreit, wieder ein anderes Mal ein Atomreaktor stillgelegt werden. Die einzelnen Missionen (Levels) sind zudem in verschiedene Etagen unterteilt, die alle aus der Vogelperspek-

Einen Orden für die innovativste Spielidee gewinnt Core Design mit *Cyberpunks* sicher nicht. Die meisten spielerischen Elemente haben wir schon in dieser oder ähnlichen Form in *Alien Breed* oder *Chaos Engine* gesehen. Trotzdem macht es Spaß, mit den *Cyberpunks* eine Handvoll Raumstationen zu befreien. Die Levels sind vertrackt aufgebaut, die Extras taktisch günstig postiert. Tummeln sich in den ersten Missionen noch wenige Gegner auf dem Bildschirm, haben Joystick-Akrobaten in späteren Levels alle

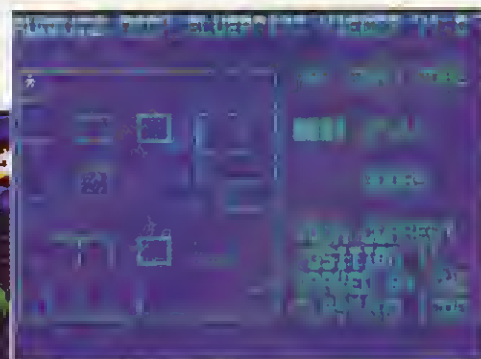


Hände voll zu tun, der Feindesschar Herr zu werden. Mit stumpfsinnigem, "Schieß alles nieder, was sich bewegt", kommt man allerdings nicht besonders weit – ein wenig Taktik gehört zum Punkeralltag dazu. Etwas schlaff ist die technische Qualität – nur die drei Hauptdarsteller sind farbenfroh und gut animiert. Die Aliens sehen dagegen teilweise aus, als wenn sie auf einem intergalaktischen Schönheitswettbewerb den allerletzten Platz belegt haben, außerdem sind die Hintergründe streckenweise zu monoton.

tive zu sehen sind. Per Knopfdruck sucht Ihr Euch einen Punkt aus, den Ihr selbst steuert. Ihr könnt natürlich während des Spiels bei Bedarf auf jeden anderen Helden umschalten. Die beiden verbleibenden Punker werden vom Computer übernommen und wuseln dem Anführer im Gänsemarsch hinterher. Auf Wunsch feuern die beiden Computerkollegen immer dann, wenn Ihr ballert in die gleiche Richtung oder schießen jeweils in Blickrichtung.

Neben zahlreichen Extras, die Ihr unterwegs aufsammeln könnt, um die am Anfang nur schwach bewaffnete Truppe aufzurüsten, findet Ihr in den Levels

zusätzlich besondere Gegenstände. Computerdisketten beispielsweise, mit denen Ihr Euch an Terminals einloggen dürft. Je nach Farbe der Diskette lassen sich Übersichtskarten des Levels anzeigen oder Sicherheitssperren ausschalten. Farbige Code-Karten werden dazu benutzt, Türen zu öffnen, Zeitwürfel verschaffen Euch Bonussekunden, Smartbombs fegen alle Aliens vom Bildschirm. Nach jeder Mission gibt's nicht nur Punkte, sondern auch ein Paßwort, damit Ihr später wieder in der zuletzt erreichten Raumstation weitermachen könnt. *mh*



Am Computer könnt Ihr Euch eine Karte des Levels geben lassen



Da geht der Punk ab: Raa, Bee und Gee feuern aus affen Rohren

Genre: Action  
Hersteller: Coredesign  
Zirka-Preis: 100 Mark  
Testmuster: Coredesign

**AMIGA 71%**

Grafik: 65% Sound: 61%  
Schwierigkeit: mittelf  
Minimal: 512 KByte  
Unterstützt: –  
Geplant für: –



# Wenn Du etwas

**Ich will »Liebe«**

die Broschüre über  
**Sexualität, Verhütung  
und Schwangerschaft!**  
Bitte schicken Sie mir  
 Exemplar(e)!

Absender

Name

Strasse, Hausnr.

P. Z./Ort

Ausschneiden, auf eine Postkarte kleben  
(Absender und Briefmarke nicht  
vergessen) und ab mit die Post an die

**BZgA, 51101 Köln**

...frag Conny, hieß  
es immer in der Klasse.  
Aber dann stellte sich  
heraus, daß Connys  
blumige Beschreibun-  
gen aus ihrem neuesten  
Liebesroman stammten.  
Wenn Du wissen willst,  
wie es wirklich ist,  
bestell' Dir lieber die  
kostenlose Broschüre  
»Liebe«.

Über den Umgang  
mit Freundschaft,  
Sexualität, Verhütung,  
Schwangerschaft und  
viele andere Themen.

# über Sex wissen willst...



## Kein Western von Gestern



Blattschuß: Nach diesem Fall vom Dach liegt der Cowboy ffach

# Mad Dog McCree

Verglichen mit einem Mann, sind die Western-Vandalen Billy The Kid, Jesse James und Calamity Jane so friedlich wie ein christlicher Knabenchor: *Mad Dog McCree* ist gefährlicher als ein skalpgeriger Indianer, skrupelloser als ein Großgrundbesitzer mit Diamantschneidezahn und häßlicher als ein rostiges Hufeisen. Sein Name verbreitet schlicht Angst und Schrecken – im Wilden Westen essen alle kleinen Kinder brav ihren Spinat, da die Mütter mit "Wenn du nicht alles verspeist, kommt *Mad Dog* und holt dich" drohen. Für die Mütter und Kinder einer Kleinstadt hat sich diese linksche Drohung bewahr-

verwahrt einer von *Mad Dogs* Schergen. Gerade in diesem Moment – zur falschen Zeit am falschen Ort – reitet ein fremder Revolverheld in die Kleinstadt und wird in den Konflikt verwickelt. Dieser Mann ist die einzige Hoffnung für die verschüchterten Bürger der Stadt und alle spinathassenden Kleinkinder im Wilden Westen – der Spieler schlüpft in die Rolle dieses Hoffnungsträgers und betrachtet das bleihaltige Abenteuer aus dessen Perspektive. Vor Euren Augen läuft quasi ein Westernfilm mit richtigen Schauspielern ab, der Euch einen gewissen Handlungsspielraum einräumt. Im Prinzip müßt Ihr mit der Maus

Geht es nach American Laser Games, ist *Mad Dog McCree* ein Vorreiter in die CD-Spielezukunft mit Spielfilm-Flair. Aber so manches Sinclair ZX81-Spiel auf Kassette hatte mehr Klasse als dieses simple Klick-mich-Kasperltheater. Anfangs sammeln sich zwar Freunde und Bekannte um den Monitor und man darf der staunenden Masse seine Fähigkeiten als Scharfschütze präsentieren, aber spätestens nach fünf Minuten wendet sich der Normalbürger ohne Cowboy-Erbmasse ab – dem einen ist

na ja

es zu brutal, dem anderen zu langweilig: Der spielerische Tiefgang wird vom Totengräber mit einem Spatenstich locker überboten. *Mad Dog McCree* ist stereotyp und stumpfsinnig zugleich. Mehr als zur richtigen Zeit auf den richtigen Mann zu schießen, wird von Euch nicht verlangt. Kleine Programmierfehler und Ungenauigkeiten machen das Schützenfest endgültig zum Trauerspiel – außerdem wird der Spieler nicht mehr gebraucht: Sicher wird die BPS *Mad Dog McCree* bald dingfest machen.

auf einen Banditen schießen, bevor dieser Euch zu einem Zwangsbesuch beim Totengräber "überredet". Im Laufe des Spiels dürft Ihr auch tiefgreifendere Entscheidungen treffen: Besucht Ihr zunächst den Saloon oder die Bank?



Quo vadis, satanas? Unser Cowboy steht vor einer schweren Entscheidung.



Leichen pflastern seinen Weg: Ist der Spieler schnell, gewinnt er das Duell

Bereits seit einigen Jahren sorgt American Laser Games mit *Mad Dog McCree* für spektakuläre Schußwechsel in Spielhallen. Der Riesenautomat lockt Freizeit-Rinderhirten mit Lichtpistolen, Laserdisk-Animationen, Sprache und Sound in Spielfilmqualität. Für

die Heimversion wurden die Szenen grober digitalisiert und auf eine CD gepreßt – ansonsten hat *Mad Dog* nichts von seinem Schrecken verloren. Nur die Option, einen Spielstand abzuspeichern, verdient die Adjektive "anständig" und "fair".

**Testosteron-Traum:** Die Tochter des Bürgermeister ist scharf auf Euren Colt (links)

**Unlucky Luke:** Dieser Mann ist immer der Gewinner – auch wenn Ihr verliert



heitet: *Mad Dog* und seine hemmungslosen Handlanger haben eine Frontier Town überfallen und den Bürgermeister und seine blonde (aber augenscheinlich nicht mehr ganz junge) Tochter entführt. Der Sheriff genießt einstweilen die erholsame Ruhe in seiner eigenen Zelle – die Schlüssel



Genre: Action

Hersteller: American Laser Games

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Leisuresott

MS-DOS CD 47%

Grafik: 76% Sound: 77%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 286er mit 16 MHz, 512 KB, VGA, CD-ROM, Soundblaster, Festplatte

Unterstützt: –

Erschienen: 3DD, Sega Mega CD



## Ben Hur in Voxel Space



Einbahnstraße: Die Rennpiste ist nur einleisig befahrbar

## Cyberrace

Nach all den knusprigen Ankündigungen zu *Cyberrace* durfte man die utopische Rennorgie mit einiger Nervenanspannung erwarten. Immerhin wurde die Arbeit der kalifornischen Edelprogrammschmiede "Cyberdreams" von keinem Geringerem als Designer Syd Mead persönlich befruchtet.

Im *Cyberrace* treffen zwei unglückliche Rassen aufeinander, um einen sonst unbezahlbaren Krieg auf elegante Weise auszufechten. Als Startkutscher des Universums stinkt Euch die diplomatische Angelegenheit ganz gewaltig, doch nachdem der Geheimdienst Eure Geliebte kurzerhand kidnappt, laßt Ihr Euch zur Teilnahme am *Cyberrace* überreden. Als Clay Shaw werdet Ihr im Team der Terrans verpflichtet und habt Euch zu

jeder Rennveranstaltung hinter das Steuer eines Raumgleiters zu zwingen. Das Rennen der Nationen wird auf verlassenen Planeten ausgetragen, auf denen jeweils eine Strecke abgesteckt wird.

Im Rennen werden keine Kompromisse gemacht, das einzige was wirklich zählt, sind die zurückgelegten Runden. Deswegen ist jeder Raumer bis unter die Decke mit allerlei wegweisenden Waffen bestückt, die im Rennen lustig unter den Konkurrenten verteilt werden. Wie in einem konventionellen Motorradrennen, bekommt jeder Teilnehmer den Startplatz zugewiesen, den er im zurückliegenden Rennen belegt hat. Nach dem Start findet Ihr Euch meist in einem Pulk wild um sich ballender Renner wieder und könnt versuchen, der

Cyberdreams hat es wieder einmal geschafft: Nachdem bereits die Grafiken von H. R. Giger in *Darkseed* verheizt wurden, haben die Jungs jetzt Syd Mead's geniales Zukunfts-Design in Grund und Boden gestampft. Weder die miesen digitalisierten Zwischensequenzen noch die sich zäh dahinschleppende Story können auch nur den Hauch eines Cyberpunk-Feelings rüberbringen. Ein ganz eigenes Trauerkapitel ist das verwendete Voxelsystem: Die drei Detailstufen machen *Cyberrace* sehr flexibel: Grafikmodus Nummer eins ist auch auf einem minderbemittelten 386er schnell,



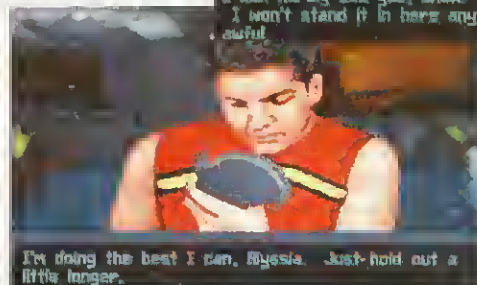
ähnelt aber einem Botich niedergepixelten Katzenfutters – Nummer zwei ist lediglich spielbar und Nummer drei sieht zwar gut aus, erreicht aber erst auf einem Pentium Dlashow-Geschwindigkeit. In allen drei Modi sind die Feinde durch ausnehmende Häßlichkeit gebrand-

markt. Das Spieldesign läßt auch keine wahre Freude aufkommen: Entweder man kommt vom Kurs ab und verliert sich in den Voxelhügeln oder langweilt sich auf 10 monotonen Runden. Schade – gerade von "Blade Runner" Syd Mead hatte ich mir mehr versprochen – wer ein Voxel-Space sehen will, sollte besser zu *Comanche* greifen.

abgesteckten Strecke zu folgen. Die leicht über dem Boden schwebenden Renner brauchen dabei nicht der exakten Streckenführung zu folgen, sondern können auch einen (oft unvermeidlichen) Ausflug in die Planetenpampa unter-

Außerdem könnt Ihr die Rennkiste hochtunen und so der Konkurrenz die Rücklichter zeigen. Diese Extras liegen nicht auf der Strecke verstreut, sondern müssen von Euch vor jedem Rennen gegen harte Credits erworben werden. cd

Noch nicht berührt und schon entführt: Wegen dieser holden Schönheit stürzt Ihr Euch in diese Voxelgrafik



Spieglein Spieglein in der Hand – welcher Wagen ist der schnellste im ganzen Land



Comanche in flach: Das Voxel Space wird noch einmal ins Rennen geschickt

nehmen. Die Hauptsache ist, der Renner wird nach jeder Runde in der Nähe von Start und Ziel vorbeigesteuert. Wird Euer Flitzer von einer hinterrücks abgefeuerten Lenkkrake getroffen oder fährt auf eine abgeworfene Mine, geht kostbare Rennzeit verloren. Nur in besonders harten Fällen werdet Ihr auf diese Art und Weise aus dem Rennen katalpultiert. Um eines der anderen Teams auszuschalten, haben die Militäringenieure eine ganze Palette bahnbrechender Mittel entwickelt: Neben Minen, die Ihr vorteilhaft im Gelände plazieren könnt, dürfen Raketen, Laser und aus dunklen Kanälen stammende Spezialwaffen eingebaut werden.

Genre: Simulation

Hersteller: Cyberdreams

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Traumfabrik

MS-DOS 40%

Grafik: 47% Sound: 60%

Schwierigkeit: mittel

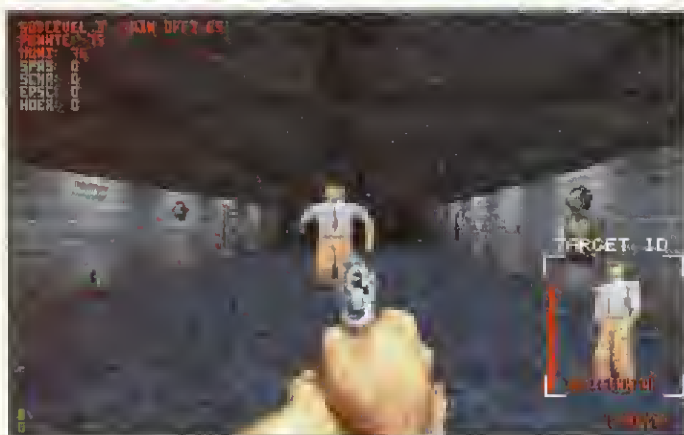
Minimal: 386er mit 25 MHz, 640 KB, 2 MByte EMS, 19 MB Festplatte, VGA

Unterstützt: Thrustmaster, Soundblaster, Maus, Adlib, Joystick

Geplant für: CD-ROM, Amiga



## SkyNet schießt scharf



Hier wäre eine besser Waffe bitter nötig

# The Terminator: Rampage

Im August des Jahres 2029 flutscht das letzte Bit durch die Chips des Computernetzwerks "SkyNet", die menschliche Widerstandsbewegung unter John Conner hat den letzten Terminator zerlegt, das letzte Terminal zerstrahlt, und den Mörder-Maschinen endgültig den Strom abgestellt. Nun machen sich Conner & Co an den Wiederaufbau. Findige Wissenschaftler wollen mit einer Art Zeitmaschine die größten Schäden beheben – und lösen eine Katastrophe aus. Eine letzte SkyNet-Orbitalstation wird durch das Experiment aktiviert und bedroht die Menschheit. Eure Aufgabe ist es, den letzten SkyNet-Außenposten zu zerstören.

Dazu dringt Ihr in das Bürogebäude der Computerfirma Cyberdyne-Systems ein. SkyNet hat natürlich was gegen ungebundene Gäste und stellt Euch ein ganzes Arsenal von Killermaschinen entgegen. In den 32 Etagen tummeln sich

Suchdroiden, laserbewehrte Wachroboter und eine ganze Menge Terminatoren. Die Etagen sind – bildschirmfüllend – in 3D zu sehen, am unteren Bildrand seht Ihr die Arme Eures digitalen Alter egos, nebst der aktuellen Bewaffnung. Apropos Bewaffnung: Ihr fangt mit "normalen" Waffen wie einer Pistole, einer Shotgun oder einer Uzi an. Neue Waffen, Munitionsnachschub und Erste-Hilfe-Kästen findet Ihr unterwegs. Zusätzlich müßt Ihr die einzelnen Bauteile für eine fette Laserkanone finden, mit der Ihr SkyNet entgegenzutreten könnt. Gesteuert, gezielt

Seit im letzten Jahr die Mini-Shareware-Firma ID-Software die Spielewelt mit dem hierzulande verbotenen 3-D-Aktionspiel *Wolfenstein 3-D* aufgeschreckt hat, sind Ballereien im *Underworld*-Look groß in Mode. Derweil "ID" noch am Nachfolger *Doom* bastelt, vergnügen wir uns mit *The Terminator: Rampage*. Zwar flutscht die recht ansehnliche Grafik – selbst auf flotten Rechnern – nicht so schnell über den Monitor wie beim ID-Counterpart und die Gegner tauchen oft ziemlich unvermittelt auf. Aber Spaß macht die fröhliche Roboterjagd trotzdem. Ein Haufen Extrawaffen, ausgebuffte Gegner und 32



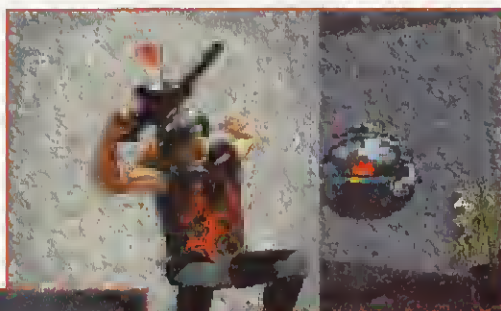
umfangreiche Etagen stellen den "Exterminator" vor eine spannende Aufgabe. Dümpe Rambos, die sich nur auf ein gut gefülltes Magazin verlassen, haben gegen die Roboterschar allerdings keine Chance: Nur wer seine Gehirnzellen nutzt, den nächsten Schritt umsichtig plant, um jede Ecke lugt und extreme Vorsicht walten läßt, kann SkyNet den Garau machen. Ein Lob heimsen die Bethesda-Leuten für die stimmungsvolle Soundkulisse ein: Das Original-Filmmusikthema umschmeichelt des Spielers Ohren, kernige Soundeffekte lassen (nicht nur) die Nachbarn zittern.



Unsere Plasmakanone ist endlich vollständig

und geschossen wird am besten mit der Maus. Zielt Ihr auf einen Gegner, erscheint ein kleines Fenster am Bildrand mit Ziel-Infos. Weitere Anzeigen informieren Euch über Euren aktuellen Gesundheitszustand und die verbleibenden

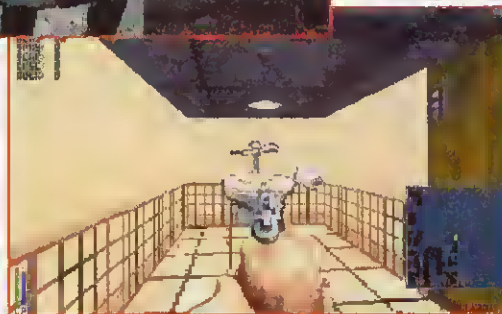
Munitionsreserven. Habt Ihr Euch verlaufen, könnt Ihr per Knopfdruck eine Übersichtskarte aufrufen oder gar dauerhaft als Fenster einblenden. Eine zusätzlich aufrufbare Karte zeigt an, wie viele Laserteile Ihr schon in den Räumen gefunden habt und welche Einzelteile noch zur ultimativen Kanone fehlen. mh



"Game Over": Übermut tut selten gut



Der "Ex"-Terminator schlägt wieder zu, der Robot-Wächter gibt nun endlich Ruh



Wenn das Bedürfnis übermannt, besucht das Klo nur mit einer Kanone in der Hand

Genre: Action

Hersteller: Bethesda

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Softgold

**MS-DOS 78%**

Grafik: 70% Sound: 77%

Schwierigkeit: schwer

Minimal: 15 MByte auf Festplatte, 386er, 25Hz, 2 MByte, VGA

Unterstützt: Soundblaster, (Pro), Roland, GM

Geplant für: –



# ZUM SAMMELN!

Heft  
1/94

## Power-Tips

### Computerspieltips

Betrayal at Krondor	75
Bob's Bad Day	67
Burntime	63
Dark Sun	61
Lost in Time	71
Seal Team	66
Sim Farm	65
Simon the Sorcerer	58
Snack Zone	62

Soccer Kid	70
Strike Commander Tactical Operations 1	67
Whale's Voyage	66

### Videospieltips

Shadowrun	77
Super Mario Allstars	79

Verlag Markt & Technik  
Redaktion POWER PLAY  
Hans-Pinsel-Str.2  
85531 Haar bei München



# Computerspieletips

## Simon the Sorcerer

Mike Woodroffes Zauber-Adventure ist eine ziemlich harte Nuß im Computer-Regal. Allen verzweifelten Magie-Lehrlingen helfen Colette Löffert und Guido Tommasone aus Rüsselheim.

### Im Dorf

Simon findet sich in Calypso's Hütte wieder. Beim Lesen des Briefes erfährt er, daß Calypso ihn bereits erwartet hat und auf seine Rettung aus Sordids Fängen hofft. Um dies zu bewerkstelligen, muß Simon allerdings erst zum Zauberer avancieren. Er macht sich also auf den Weg zum Zirkel der Zauberer, nicht ohne vorher die Schere aus der Schublade und das Magnet vom Kühlschrank mitzunehmen.

ein Spezienglas aufklaubt – die Unterhaltung mit dem Händler bringt ohne Geld nichts ein. Auch im Shop heißt es nur umschauen, aber nichts berühren – ohne Moneten ist Simon arm dran!

In der Kneipe schnappt er sich zunächst einmal das Päckchen Streichhölzer und geht dann ins Hinterzimmer zu den Zauberern, von denen er den Auftrag erhält, einen Zauberstab zu finden. Im Schankraum hält er noch ein Schwätzchen mit den beiden Kämpferinnen und schneidet dann in einem unbeobachteten Moment dem schlafenden Zwerg den Bart ab.

### Im Wald

Also macht sich Simon im Wald auf die Suche nach dem Turm. Er trifft bald auf einen Barbaren, dem ein Dorn im großen Zeh steckt.

Simon befreit ihn von

## TIP DES MONATS

erklimmt er und küßt oben im Turmzimmer nach dem ersten Schrecken Rafunzel – ab ins Inventar mit ihr!

Bevor es nun ins Dorf zurückgeht, macht Simon noch die Bekanntschaft mit dem Dorfdeppen, der ihn Wasser holen schickt. Nichts einfacher als das, denkt sich Simon und trifft im Südwesten des Waldes auf ein Hexenhäuschen, vor dem ein Brunnen steht. Simon kurbelt den Eimer nach oben und nimmt ihn mit.

Simon erkundet noch ein wenig den Wald und findet Holzwürmer auf einem Baumstumpf, mit denen er sich längere Zeit über Holzsorten unterhält. Weiter im Norden sitzt eine Eule auf einem Baum, die nicht mit guten Ratschlägen spart – Simon nimmt auf jeden Fall die herunterfallende Feder mit und geht dann wieder den Dorfdeppen besuchen. Er gießt die Bohnen und macht sich aus dem Staub. Wenn er das nächste Mal an diesen Ort kommt, steckt er die "ertränkten" Bohnen ein.

### Im Dorf (2)

Simon begibt sich zum Haus des Imkers auf der Westseite des Dorfes. Er läßt Rafunzel auf die Trüffel-Tür los und betritt dann das Haus, um sich mit Imkerhut und -pfeife auszurüsten. Dann geht er nach draußen und be-

nutzt die Pfeife am Bienenstock. Wenn die Bienen verscheucht sind, kann er sich das Stück Wachs nehmen. Er schaut jetzt noch mal bei Calypso's Hütte vorbei und geht zu deren Rückseite, wo er die Bohnen auf den Komposthaufen wirft. Die Wassermelone wandert ins Inventar.

Dann geht er in die Kneipe, spricht mit dem Wirt und bestellt einen Drink. Wenn der Wirt sich nun nach den Zutaten bückt, benutzt



Eine Unterhaltung mit dem Schmied zu beginnen ist sinnlos, dieser scheint entweder stumm zu sein, oder er redet halt nicht mit jedem dahergelaufenen Rotzlöffel. Simon nimmt das Seil mit, das wohl niemand vermissen wird und auch der Klöppel, der auf dem Tisch liegt, wandert in seine Tasche.

Simon entschließt sich zu einem kleinen Umweg, liest eine Leiter auf und macht Station im Haus des Druiden, wo er eine Flasche Hustensaft und

diesem und erhält zum Dank ein kleines Metallpfeifchen. Das läßt er auf seinem Weg auch gleich den Troll blasen, der ihn nicht über seine Brücke lassen will und bekommt postwendend Hilfe von seinem neuen Freund. Nun kann er die Brücke überqueren und zum Turm, der ganz im Südosten des Waldes steht, wandern. Das Schild nimmt er mit.

Er repariert die Glocke durch Einbau des Klöppels und benutzt sie natürlich sogleich. Das heruntergelassene Haar

Simon das Wachs mit dem Bierfaß. Dann nimmt er das Prospekt mit dem Biergut-schein entgegen und findet vor der Kneipe das Bierfaß vor, das er in seinem Hut verschwinden läßt.

#### Im Wald (2)

Simon geht zum Susaphon-spieler und wirft diesem die Wassermelone ins Instrument. Um einen Gegen-stand reicher,

geht er nun zum Zwergenbau und wechselt auch im Vorüber-gehen ein paar Worte mit Dr. Jones. Dann liest er vor der Höhle den Stein auf und schaut sich diesen an: Bier! Hinein in die Höhle – aber nicht vergessen den Bart anzuzie-hen.

#### Bei den Zwergen

Mit der Losung "Bier" kommt Simon ins Innere der Höhle. Der Wache bietet er das Bier-faß an und steigt mit hin-unter ins Bierlager.

Dort kitzelt er den schlafenden Zwerg mit der Eulenteder und nimmt daraufhin den Schlüssel an sich. Jetzt wieder rauf und die andere Treppe runter – vom Geschrei des Buchhalters nicht stören lassen!

Simon nimmt den Haken an sich und öffnet die goldene Tür mit dem Schlüssel. Er betritt die Schatzkammer. Dem Zwerg dort macht er ein Ange-bot: Er gibt ihm den Biergut-schein aus dem Inventar. Dann läßt er sich mit einem Juwel beschenken.

Nördlich der Zwergenhöhle befindet sich das Doppelportal zum Reich der Kobolde. Davor liegt ein Stück Papier, das Simon als Ein-kautsliste er-kennt. Westlich der Zwergen-höhle trifft Simon bald auf einen Holz-

täler, dem er einen Metalldetektor abschwatzt.

#### Im Dorf (3)

Den Juwel verkauft Simon an Dodgy, den Händler, für nicht mehr oder weniger als 20 Goldstücke. Mit dem neuge-wonnenen Reichtum geht er nun in den Laden und kauft den Hammer und den Weißen Geist, außerdem gibt er die Einkaufsliste ab. Dann macht er sich auf den Weg zum Sumpfling.

#### Beim Sumpfling

Der Sumpfling hat Geburts-tag und lädt Simon zum Suppe fassen ein. Simon ißt auch ganz tapfer zwei Portionen, bevor er die dritte im Spezi-englas verschwinden läßt. Wenn sich nun der Sumpfling auf den Weg gemacht hat, verschiebt Simon die Kiste vorne rechts, öffnet die Falltür und steigt nach unten. Beim Über-queren des Stegs stellt sich al-lerdings heraus, daß dieser nicht ganz niet- und nageltest ist. Simon befestigt also das Brett mit Hilfe des Hammers. Dann geht er zur Schädelinsel und pflückt das Kraut Frosch-fluch.

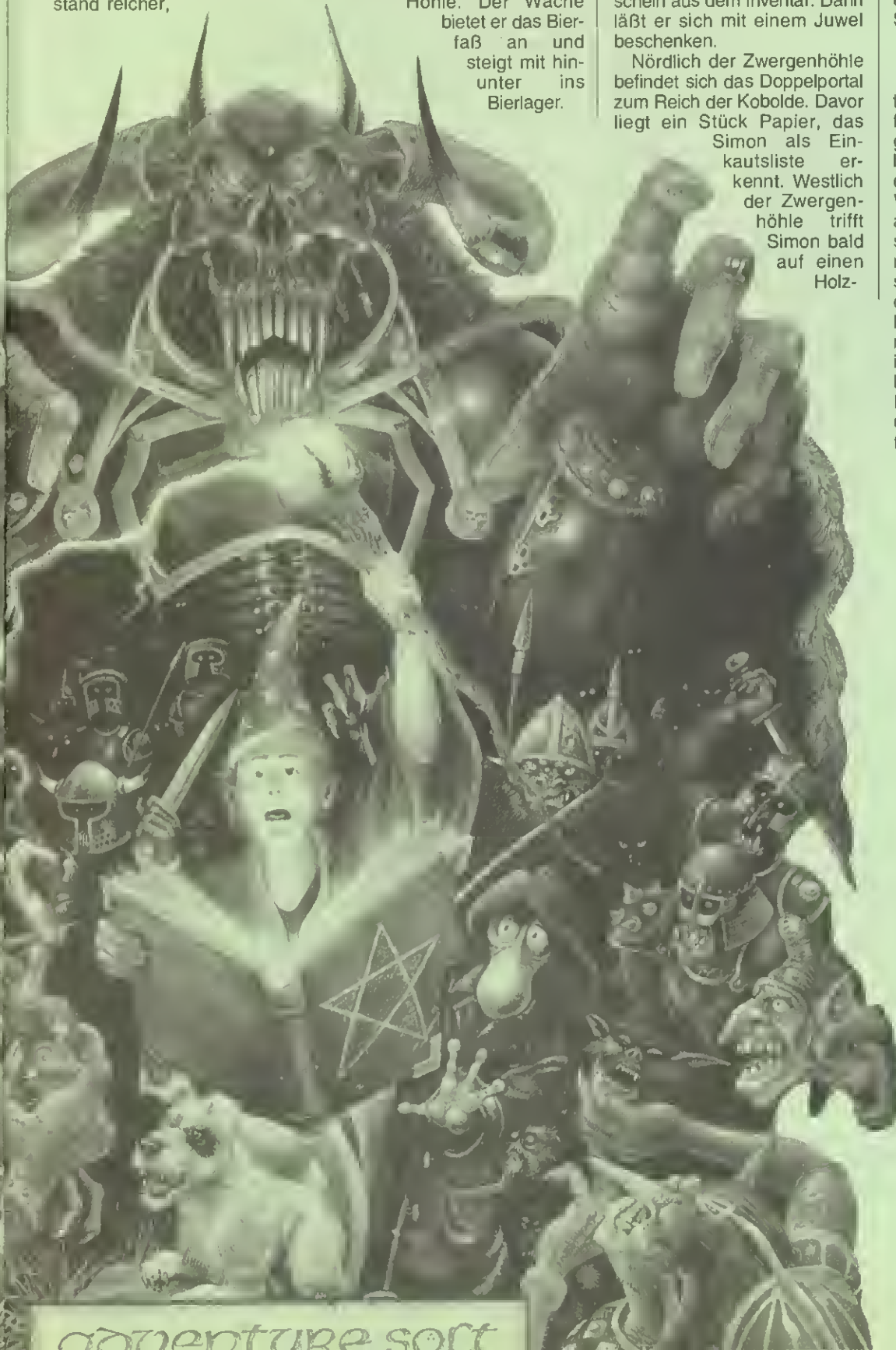
#### Der Gollum

Simon begibt sich nun zur Südseite der Schlucht (diese erreicht er, indem er von der Kreuzung – siehe Karte – nach Nordosten geht) und hangelt sich an den Lianen vorne links im Bild hinunter zum angeln-den Gollum. Nach kurzer Plauderei bietet Simon dem Gollum die Sumpfsuppe an und bekommt die Angel im Tausch dafür. Die Angel wiederum verhilft ihm nach kurzer Zeit zum Ring ("mein Ssschatzzz").

#### Die Drachenhöhle

Den Sumpf überque-rend erreicht Simon das Gebirge, wo er im Bild mit der Zauberer-Statue den Metalldetektor benutzt. Dann begibt er sich wei-ter nach Osten, bis zum Riesen, den er mit ein paar-mal Blasen des Musikinstruments von der Dringlichkeit seiner Mission überzeugen kann, und so den Weg zur Drachenhöhle geebnet be-kommt.

Er geht in die Höhle hinein und kuriert mittels Erkältungssaft den Drachen, was ihm einen Feuerlöscher ein-bringt. Dann geht er vor





die Höhle und wirft den Haken an den Felsen über dem Eingang. Er klettert am Seil hinauf und findet ein Loch im Boden vor. Hier verknötet er nun Seil und Magnet und benutzt dies mit dem Loch, um nach und nach alle Goldstücke herauszuziehen.

## Die Ausgrabung

Von der Drachenhöhle aus geht er weiter nach Osten und



findet einen Fossilienstein, den er dem Schmied im Dorf auf den Amboß legen muß. Mit diesem Stein kann er dann Dr. Jones davon überzeugen, in den Bergen nach Fossilien zu graben. Er begibt sich ebenfalls dorthin und wühlt im Schutt solange herum, bis er Milrith findet.

## Im Haus des Holzfällers

Auch dieses Metall gibt er zwecks Weiterverarbeitung auf den Amboß des Schmiedes. Simon erhält einen Axtkopf, den er dem Holzfäller bringt. Der verläßt überglücklich die Szene und Simon kann die Hütte betreten.

Er findet ein Steigeisen und löscht dann das Feuer mit dem Feuerlöscher. Dann bewegt er sorgfältig den Haken und gelangt in ein geheimes Holzlager. Er nimmt das Mahagoni an sich und eilt zu den Holzwürmern, die ihm nun auf seiner Oüste behilflich sein wollen.

## Die Gruft im Turm

Simon betritt zum zweiten Mal das Turmzimmer Rafunzels. Die Bodenbretter sind mit den Holzwürmern an der Seite kein Hindernis. Simon stellt die Leiter ins Loch und steigt hinab in die Gruft. Er öffnet todesmutig den Sarkophag und nimmt Reißaus. Dann kehrt er wieder zurück und öffnet den Sarkophag erneut. Der Mumie zieht er am losen Verband die Bandagen ab und kann sich nun den Zauberstab schnappen.

## Bei den Zauberern

Simon gibt den Zauberern den Stab und die Ausnahmegebühr und avanciert zum Jungzauberer. Er bekommt ein Wizkidmäppchen und jede Menge gute Ratschläge.

Bevor er sich zum Kampf mit der Hexe stellen kann, braucht er jedoch das Zauberbuch. Also begibt er sich nun zu der Kiste vor dem Laden und steigt ein.

## Goblin-City

Kaum angekommen befreit er sich durch einfaches Öffnen der Kiste. Er entdeckt sein Zauberbuch – heraus fällt ein loses Blatt Papier – und ein Rattenknochen. Das Papier schiebt er unter der Tür durch und schiebt dann den Rattenknochen ins Schloß. Der Schlüssel fällt auf das Papier, das Simon nun wieder in den Raum zurückzieht. Er öffnet mit dem Schlüssel die Tür und geht in den Gang. Die Wache beachtet er nicht, sondern nimmt den Eimer an sich und begibt sich nach unten in die Folterkammer.

## In der Folterkammer

Simon nimmt das Brandeisen und das Pfefferminz. Dann redet er mit dem Druiden und überzeugt ihn dadurch, daß er den Ring entfernt und das Medaillon an seine Stirn drückt davon, daß er kein Dämon ist. Dann stülpt er ihm den Eimer mit dem Loch über den Kopf – nicht verwechseln mit dem Holzeimer aus dem Brunnen der Hexe und hält das Brandeisen an den Eimer. Der Druiden verwandelt sich in einen Werfrosch und hüpfte davon.

Allein gelassen versteckt sich Simon in der Eisernen Jungfrau vor den Goblins.

Wenn der Frosch zurückkehrt, nimmt er ihm die Säge aus dem Maul und zersägt mit ihr die Gitterstäbe.

## Der magische Baum

Dann begibt er sich ins Gebirge – östlich von der Drachenhöhle findet er Steigeisen, in deren Reihe eins fehlt. In das Loch steckt er nun das Steigeisen des Holzfällers und steigt hinauf bis zu einem Schneemann, der den weiteren Weg versperrt. Simon verzehrt das Pfefferminz und setzt den Schneemann mit seinem feurigen Atem außer Gefecht. Dann steigt er auf die Bergspitze bis er den Turm des Schicksals erreicht. Als er auf den Eingang zugeht, zerfällt allerdings die Brücke dorthin. Simon benötigt ein Fluggerät.

Simon kehrt ins Bild mit den Steigeisen zurück und hüpfte auf den Vorsprung nach Osten. Nach kurzer Wegstrecke trifft er auf einen Baum, den er mittels des Weißen Geists von seiner rosafarbenen Markierung befreit. Dafür erhält er von ihm magische Worte, die er im Kampf gegen die Hexe einsetzen kann.

## Im Dorf (4)

Vorher schaut er jedoch noch beim Druiden vorbei. Dem Frosch gibt er den Froschfluch. Er erhält einen Zaubertrank.

## Die Hexe

Nun kann das Zauberduell stattfinden. Dies geht über drei Gewinnsätze. Verliert Simon, kann er jederzeit zurückkehren, um es erneut zu probieren. Ge-

winnt er, schnappt er sich den Hexenbesen und verwandelt sich – abrakadabra – in eine Maus, um vor dem Drachen ins Mauseloch zu fliehen. Jetzt kommt er über die Schlucht zum Turm des Schicksals.

## Die Riesenamphibie

Simon benutzt den Besen, um die Schlucht zu überfliegen, doch die Tür ist abgeschlossen. Also trinkt Simon den Verkleinerungstrank und gelangt durch einen kleinen Türspalt ins Innere des Turms. Aber Chippy schleppt ihn sofort in den Garten, wo er durch eine Pfütze am Weiterkommen gehindert wird. Er schaut in den Eimer und entdeckt darin ein Streichholz. Außerdem nimmt er noch das Blatt und den Stein auf. Das Hundehaar befestigt er am Wasserhahn, und versucht dann das Lilienblatt zu nehmen. Das Streichholz befestigt er am Lilienblatt und das Blatt ebenfalls. Dann schwingt er sich auf das Boot und fährt zu den Samen links neben dem Wasserhahn. Er nimmt die Samen und mahlt sie mit dem Stein zu Öl. Damit ölt er den Wasserhahn und zieht ihn dann per Hundehaar auf.



Am anderen Ufer entdeckt er beim Betrachten des Wassers eine Kaulquappe, die er als Geisel beim Frosch benutzt. Er spricht den Frosch auf die Kaulquappe an: "Nimm das, Kaulquappengesicht." Dann nimmt Simon den Pilz und verzehrt ihn – er wächst wieder zu normaler Größe heran. Simon nimmt den Ast und öffnet die Hintertür zum Turm.

### Der Turm des Schicksals

Er benutzt den Ast, um der Kiste das Maul aufzuklemmen. Dann nimmt er Speer und Schädel und steigt in den Keller hinab. Hier findet er eine verschlossene Kiste. Simon bewegt den Hebel, stellt die Kiste auf den Block und bewegt den Hebel zwei weitere Male. Jetzt nimmt er die Kerzen mit, die er zwischen den Kistentürmern findet.

Bevor er zwei Stockwerke nach oben geht, löst Simon noch den Schädel mit Hilfe des Speers von der Decke und nimmt ihn mit. Im 1. Stock findet er ein Buch, das er sich anschaut und ein Beutelchen und eine Socke, die er miteinander benutzt, um das doppelte Beutelchen dann mit dem Mauseloch zu benutzen. So fängt man Mäuse! Mit dem Spiegel unterhält er sich kurz und nimmt dann den Zauberstab mit. Im 2. Stock unterhält er sich mit den Dämonen solange, bis er sie davon überzeugt hat, daß er sie zurückschicken kann. Er findet Chemikalien, hängt das Schild an den Haken und säubert es mit den Chemikalien. Dann nimmt er das Buch aus dem Regal, schaut es sich an und geht hinunter zum Spiegel, um sich die beiden Dämonen zeigen zu lassen. Wenn er die Namen der Dämonen erfahren hat, kann er wieder nach oben gehen, mit den Dämonen reden, und sie nach dem magischen Quadrat fragen, wobei der eine der beiden bereitwillig seine Kreide herausrückt. Es geht los: Rock'n'Roll! Er schickt die Dämonen zur Hölle, kann auch den Schild mitnehmen und geht zum Teleporter, um sich zu den brennenden Gruben von Rondor teleportieren zu lassen.

### Die Gruben von Rondor – Grande Finale

Simon nimmt Ast und Kieselstein und redet mit dem Fremdentührer. Er kann sich zwar den Eintritt nicht leisten, bekommt aber Gratis-Broschüren

mit auf den Weg. Beim näheren Betrachten fällt ihm der Gummiring um die Broschüren auf. Diesen befestigt er am Ast und erhält so eine Schleuder. Die Schleuder benutzt er mit der Alarmglocke. Nun ist der Weg zum Finale frei.

Auf dem Weg zu Sordid findet er noch einen Eimer Bohnerwachs, den er mitnimmt, bevor er sich zum letzten Gefecht stellt. Simon benutzt den Zauberstab und versteinert so Sordid, dann wirft er den Stab in die Lava. Mit dem Bohnerwachs besorgt er nun den Rest. Das Adventure ist gelöst.

## Dark Sun

Thomas Bernhardt aus Paderborn hat sich einen gewaltigen Sonnenbrand geholt und SSIs Wüstenrollenspiel geknackt.

### Start

Bei der Erstellung der Party sollte man auf jeden Fall den Rat in der Anleitung befolgen und einen Halbriesen (mindestens) als Fighter (Gladiator oder Ranger) mitnehmen. Außerdem darf natürlich ein Kleriker nicht fehlen. Einen Magier sollte man auch dabei haben, am besten als Magier/Psionic. Antänger sollten ihre Charaktere bei Beginn modifizieren. Die meisten Kämpfe sind zwar auch so gut zu schaffen, aber der Endkampf ist wirklich schwer. Speichert oft ab, auf alle Fälle nach einem gewonnenen Kampf und vor jeder wichtigen Unterhaltung. Beim Betreten einer neuen Landschaft immer im Pausenmodus alles genau ansehen.

### Die Gladiatorenunterkünfte

Das Spief beginnt für die Party in der Arena. Die ersten Kämpfe sind ziemlich leicht.

Nach dem Kampf werden wir ins Sklavenquartier gebracht, wo man mit Thrustee redet. Der erzählt uns einiges über die hier lebenden Gladiatoren und schließt einem auch die Tür zur Küche auf. Dort trifft man auf Dino, den Koch, der immer gut informiert ist.

Gelal fragt man aus, bis sie Kopfschmerzen bekommt. Erzählt man Dino davon, geht er zu ihr und heilt sie. Nun kann sie von ihrer Flucht berichten.

Scar und Merzol reden erst nach einigen gewonnenen Kämpfen mit einem. Scar sollte man nicht trauen – er hält die Absprache nicht ein. Merzol ist nicht der Klügste, seinem Plan

sollte man nicht zustimmen. Um die Gladiatorenunterkünfte zu verlassen, geht man am besten zu Merlin, dem Weasel. Obwohl dieser einen belügt, sollte man ihm folgen – er bringt einen zu einem Tempfer. Auch dieser will einen hintergehen, also sollte man ihn töten.

Dann geht man in die nordwestliche Ecke und verläßt die Gladiatorenunterkünfte durch den Gully.

### Die Sewers

Dort schüchtert man die Wache ein und geht mit ihr zu ihrem Chef. Dieser erzählt einem von einem Templer, der in den Sewers lebt.

Diesen "besucht" man anschließend. Er lebt in dem großen Raum in der Mitte der Sewers. Nachdem er besiegt ist, betritt man seine Gefangenen. Das defekte Rad läßt sich mit Hilfe der Stange, die man dort findet, bewegen. Nun geht man zum Vater (rechts vom großen Raum) und hilft ihm gegen die Eindringlinge. Dann befragt man die Elders. Von ihnen erfährt man, wo sich der Ausgang befindet, nämlich östlich des Hauptausganges im Norden. Der Öffnungsmechanismus befindet sich in einem Rohr. Den Hauptausgang sollte man nicht benutzen, der Nachschub an Wächtern hört dort nicht auf.

### Die Plantage und Teaquetzl

Dort angekommen, geht man zu Old One Eye. Der hilft uns, die Plantage schnell zu verlassen. Man sollte sich für den Ausgang im Norden entscheiden, da man von dort

schneller nach Teaquetzl kommt. Man geht in der Wüste einfach nach Norden. Dann begibt man sich zum Anführer und verspricht ihm Hilfe. Wie in allen anderen Dörfern sollte man sich den Brunnen mal genauer ansehen. Auch scheint das Auge im Drachenbild für "Ausgrabungen" sehr geeignet.

In welcher Reihenfolge man die nächsten Aufgaben absolviert, bleibt einem selbst überlassen.

### Cedrilite

In Cedrilite geht man am besten zuerst zu Chaya, der Anführerin. Danach geht man zu dem Zwerg und läßt sich von diesem zu der Höhle bringen. Dort geht man nach Westen zum Outcast und verspricht diesem zu helfen. Jetzt kann man an der Spinnenwache vorbei. Man redet mit der Königin. Kurz darauf lernt man den Prinzen kennen, der einen warnt.

Seinen Tip befolgend, geht man zu dem zugemauerten Raum im Westen. Die Mauer zerstören, danach den Raum untersuchen. Die Amulette sollten wir anlegen, anschließend gehen wir nach Osten. Dort findet man zwischen den Pflanzen ein Loch im Boden, in welches man das fertige Amulett (Pendant) wirft. Der Fluch ist nun gebrochen und wir kehren zur Königin zurück.

Unterwegs greiten einen Spinnen an, vor dem Thronraum aber wartet der Prinz, der uns beim Kampf gegen die Königin hilft.

Jetzt gehen wir mit dem Prinzen zum Mountainfolk (Südosten) und überzeugen sie, daß er nicht ihr Feind ist. Jetzt geht es zum Schloß, unterwegs

### Die Profis bei Problemen mit schweren Rollenspielen

## Lösungsservice Berry & Strothe

### DEUTSCHE KOMPLETTLÖSUNGEN inkl. PLÄNE

<ul style="list-style-type: none"> <li>Amberstar</li> <li>Bane of the Cosmic Forge</li> <li>Bards Tale 3</li> <li>Buck Rogers</li> <li>Captive - 1 Mission</li> <li>Champions of Kryn</li> <li>Chaos strikes back</li> <li>Curse of Enchania</li> <li>Dark Sun</li> <li>Dark Queen of Kryn</li> <li>Death Knights of Kryn</li> <li>Dragonflight</li> <li>Dungeon Master</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>EYE OF THE BEHOLDER 3</li> <li>Fate-Gates of Dawn (DM 39,-)</li> <li>Hexuma</li> <li>Indiana Jones 3 + 4</li> <li>Kings Quest 1-6</li> <li>LANDS OF LORE</li> <li>Larry 1-3/Larry 5</li> <li>Legend</li> <li>Legend of Faergail</li> <li>Lure of the Temptress</li> <li>Maniac Mansion 2</li> <li>Might &amp; Magic 2</li> <li>Might &amp; Magic 3</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pool of Radiance</li> <li>Prophecy of the Shadow</li> <li>Quest for Glory 1-3</li> <li>Sherlock Holmes</li> <li>Simon the Sorcerer</li> <li>Space Quest 4</li> <li>Spirit of Adventure</li> <li>Ultima 5-7</li> <li>ULTIMA UNDERWORLD 1 + 2</li> <li>VEIL OF DARKNESS</li> <li>WAXWORKS</li> <li>WIZARDRY 7</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Eternam</li> <li>Eye of the Beholder 1</li> <li>Eye of the Beholder 2</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>MIGHT &amp; MAGIC 5</li> <li>Monkey Island 1 + 2</li> <li>Police Quest 1-3</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Might &amp; Magic 4</li> <li>Might &amp; Magic 5</li> <li>Eye of the Beholder 3</li> </ul>

Preise für Kpl.-Lösungen inkl. detail. Pläne DM 27,-; zuzügl. Versandkosten, NN DM 10,-; Vork. VS DM 4,-; ab 3 Kpl. Lösungen inkl. Pläne keine Versandkosten! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

Bestellung rund um die Uhr bei:  
**Lösungsservice RICHARD BERRY**  
Poppenreuther Str. 3, 90765 Fürth

Tel.: 0911/7905102



müssen wir aber noch die versprochene Rüstung vom Outcast abholen.

Im Schloß begibt man sich nach Nordosten zum Ausgang in den zweiten Level. Dort geht man nach Nordwesten und befreit den Druiden. Nun geht man zum Anführer der Banditen (Südwesten). Nachdem dieser besiegt ist, nimmt man den Haken und bringt ihn zum Druiden. Hinter dem Bett des Anführers liegt der Schlüssel zur Schatzkammer.

Der Druide gibt einem nun die "Windpotion" und schickt einen zu Tora. Nachdem man sie besiegt hat, benutzt man den Trank. Der Druide ist sehr erfreut über das Resultat und verrät einem etwas über einen Schatz im ersten Level. Also

Dorfbewohner sterben würden. Also machen wir uns auf den Weg nach Osten, um dort den Echsen eins der beiden Teile abzukaufen (oder sonstwie zu bekommen).

Jetzt nach Norden, wo man sich im Nordwesten ein Seil mit Wurfanker besorgt, mit dem man die defekte Brücke reparieren kann.

Im Nordosten befreien wir die Gefangenen und kämpfen danach gegen den Druiden. Dieser hat das zweite Teil, das wir für die Statue brauchen.

Jetzt zurück nach Gedron, wo man die Teile dem Defiller gibt und ihn anschließend unschädlich macht.

Dann geht man nach Norden, wo man die Gefangenen befreit.

hält man einige nützliche Tips. Anschließend bringt man den Blinden in den Tempel.

Nun auf nach Osten, wo im ersten Haus schon jemand auf uns wartet. Leider verschwindet er und so kann man ihn nicht besiegen. Im Süden findet man ihn wieder. Man kann ihn ausschalten, nachdem man den Spiegel zerstört hat.

Im Südosten befindet sich ein wertvoller Schatz (Gürtel of Might=Str:24).

Auch sollte man alle Teleporter durchprobieren.

Nachdem auch dieses Problem aus der Welt ist, gehen wir nach Südosten und helfen den überfallenen Leuten, die man natürlich nach Teaquetzl schickt. Nun noch die Belohnung in der Karawane abholen und zurück nach Teaquetzl.



nach unten, dann zum Volk von Tora und die Boots geholt. Nun geht es nach Südosten, wo man die beiden Vögel besiegt. Danach die Mauer untersuchen und die Boots anwenden.

Nun zurück nach Cedrilite und Chaya überzeugen, der Allianz beizutreten.

## Gedron

Auf dem Weg nach Gedron sollte man die Oase und die Mine von Tempeln und Guards befreien. In Gedron angekommen, begibt man sich zur Heilerin des Ortes. Sie ist die einzige, die nicht beeinflusst ist. Man gibt ihr das Heilmittel vom Kleriker aus Teaquetzl (Kräuter vom Händler holen, dann in der Hütte des Klerikers mixen). Danach geht man zum Bürgermeister (Dorfmitte).

Nach einigem Gerede meldet sich der Defiller durch ihn und beordert uns zur Statue am Dorfeingang. Dort gibt er uns den Auftrag, zwei Stücke für die Statue zu besorgen. Ihn töten kann man nicht, da mit ihm alle

Der Bürgermeister läßt sich überzeugen, der Allianz beizutreten. Wyrmas Tresor befindet sich unter dem Teppich im Nordwestteil des Hauses des Bürgermeisters.

## Karawane, Ruinen etc.

Jetzt kann man (muß aber nicht) sich zur Karawane im Nordosten von Teaquetzl begeben. Auf dem Weg dorthin sind wieder einige Tempel zu finden, deren Überlebenschance mit unserem Auftauchen drastisch sinkt.

Elfen sollte man nicht unbedingt trauen, also auch nichts über Teaquetzl verraten!

In der Karawane erhält man den Auftrag, die Überfälle zu stoppen. Also auf zu den Ruinen im Osten. Dort erledigt man die alten Geister – der Ring, den sie bewachen, ist recht nützlich. Dann auf zum Höhleneingang im Norden.

In der Höhle geht man zuerst zu dem Blinden im Westen. Dann in den Tempel – der Eingang liegt im Südosten. Dort er-

## Teaquetzl und die Ruinen

Wieder in Teaquetzl geht man in den Gemeinderaum. Unbedingt rasten und danach die Stadt verlassen!

Durch einen Sandsturm sind die Ruinen vor der Stadt freigelegt worden. Dort hört man brav der Geschichte zu und geht los, um den Königsmörder zu besiegen. Man findet ihn im Norden und es stellt sich heraus, daß er gute Gründe für seine Tat hatte. Also töten wir ihn nicht, sondern holen seinen Körper. Diesen erreicht man über einen Teleporter im Nordwesten (ganz bis zur Wand durchgehen, draufstellen funktioniert hier nicht).

Als Dank für unsere Tat gibt uns der Königsmörder eine Wunderlampe. Jetzt unbedingt abspeichern!

Die Lampe benutzen, sich heilen lassen und um Hilfe gegen die "Evil Army" bitten.

Da wir friedlich an die Lampe gekommen sind, erfüllt uns der Wunschgeist unsere Bitte.

## Der Endkampf

Die Charaktere sollten möglichst alle Stufe 9 erreicht haben – auch so ist es noch sehr schwer. Nun gesellen sich einige Kämpfer zu uns und der Kampf beginnt. Die erste Welle ist noch recht leicht zu besiegen, danach wird es extrem hart. Während oder kurz nach der ersten Welle dann Insektenplage und Sichtbehinderungs-Spells südwestlich von dem Erscheinungsort anwenden. Während der Pause alle Heil- und Hilfspells anwenden, die man hat. Hat man mit Können (und Glück) den Kampf gewonnen, ist es fürs erste geschafft und wir können uns auf den zweiten Teil freuen.

# Snack-Zone

Her mit der Wurst dachte sich David Kaeß aus Gütersloh und brachte gleich die passende Lösung zu Papier.

Zunächst sollte man ein wenig Geld verdienen: Man geht in die Königsallee, nimmt sich den Schnuller und gibt ihn der Frau mit dem Kinderwagen (1). Das bringt 5 Taler. Dann geht man in die Baker Street, nimmt das Päckchen von dem Agenten entgegen und bringt es zu seinem Kollegen in der 5th Avenue – das bringt noch einmal 20 Taler.

Als nächstes geht man zur Route 66 zu der Katze (3/2), dann zum Kino in der 5th Avenue. Am Snackautomaten kauft man sich Liptonice, Protect und an der Kasse eine Kinokarte. Nun geht man zum Strip und setzt die Katze ab. Der Hund verfolgt sie dann und man kann vorbei.

Man gibt dem Arbeiter die Dose (3/2/1) und bekommt dafür eine Kiste Werkzeug.

In der Königsallee hilft man dem Fahrer von Honig-Huber (1/2/1), zum Dank bekommt man ein Glas Honig. Danach geht man zum Dammtorwall und stellt das Glas Honig bei dem Bienenschwarm ab. Darauf kann man vorbei. Man nimmt die Schallplatte und geht zum Strip. Man gibt dem Arbeiter das Werkzeug wieder und redet mit den Rollerskatern (2).

In der 5th Avenue geht man ins Uno-X – danach hat man ein bißchen mehr Energie.

Zurück zur Route 66. Man kauft bei dem Straßenhändler Ohmringe und die Kette. Danach redet man mit der Rollerskaterin in derselben Straße (1/2/2).

Nun geht man in die Königsallee zurück und redet wieder mit der Frau (1/3). Der Vorgang wird zweimal wiederholt und man bekommt die Rollerskates, mit denen man sich nun zu den Skatern auf dem Strip begibt. Man antwortet (3) und liefert sich mit ihnen ein Rennen. Um das Rennen zu gewinnen, muß man den Joystick schnell nach rechts und links bewegen.

Wenn man das Rennen gewonnen hat, geht man zurück in die Baker Street (sonst noch einmal versuchen!). In der Baker Street geht man in die Bar und fragt den Barkeeper nach einem Tip (1). Diesen bekommt man aber nur, wenn man den Highscore im Paint-Game schafft – dann bekommt man eine Fahrkarte in die Zukunft.

Man geht zur nächsten U-Bahn Station und tippt 96 ein. Danach befindet man sich schon in der Zukunft.

Dort geht man erstmal zum Dammtorwall und redet mit den Motorradrockern (1/1). Dann geht man zum Strip und spricht mit den Außerirdischen (2/4). Von diesen bekommt man einen wertvollen Stein, mit dem man zum Schrotthändler in der Baker Street geht. Von ihm bekommen wir eine Feder, die wir bei den Rockern abliefern (2/3/2).

Nun kann man ins Snack-Museum eintreten. Im Fahrstuhl drückt man die Taste K. Der Mann gibt Auskunft darüber, was jetzt zu tun ist. Weiß man nicht weiter, geht man nach draußen in die 5th Avenue, ins Uno-X und redet mit dem ersten Mann.

Ist man fertig mit dem Museum, geht man ins Uno-X und spricht mit dem zweiten Mann (2/1/2/1). Für die Kinokarte bekommt man ein dringend benötigtes Teil für die Zeitmaschine.

Zurück zum Snack-Museum: Im Fahrstuhl wird wieder K eingegeben. Der Mann gibt uns die Zeitmaschine und wir transportieren uns wieder in die Gegenwart. Dort geht man dann zur BIFI-Fabrik in der Eyberstraße und schließt den Stromkreis wieder an.

## Burntime

Endzeit für Markus Bahr aus Berlin. Karten und Tips konnte er zum Glück in unser Jahrhundert retten.

Die beiliegende Karte sollte einem das Überleben in dieser unfreundlichen Welt erleichtern. Angegeben sind sämtliche Orte sowie die Hauptstädte. In der zweiten Zeile steht, was in den Orten produziert werden kann. Dabei steht M für Maden, R für Ratten und F für Fleisch. In der dritten Zeile ist die tägliche Produktion an Wasser in Tagesrationen angegeben. Dabei ist zu beachten, daß Holzhütten nur eine Tagesproduktion an Wasser halten können, sofern nicht Auffanggefäße bereitgestellt werden. Zum Produzieren von Nahrung braucht man natürlich das passende Equipment.

Bei Besetzung eines Ortes wird grundsätzlich eine TG an Maden produziert. Legt man ein Messer im Lager ab, werden 2 TR Maden hergestellt. Bei zwei oder mehr Leuten, die den Ort

bewachen, steigt die tägliche Produktion auf 3 TR.

Um Ratten herzustellen braucht man eine Rattenfalle, die man aus einem Stück Holz, Draht und Schrauben herstellen kann. Unabhängig von der Zahl der Besitzer werden täglich 3 TR Ratten gewonnen, sobald eine Falle im Lager liegt. Eine zweite Falle läßt die Produktion auf 4 TR steigen.

Um Schlangen fangen zu können, braucht man einen Schlangenkorb, der aufgestellt 3 TR produziert. Wenn Ihr Euch jetzt fragt, warum Schlangen, wenn die Produktion von Ratten doch 3 TR bringt, ruft Euch ins Gedächtnis, daß die Produktion eingestellt wird, und daß 6 Einheiten der produzierten Nahrung im Lager liegen. Außerdem ist der Nährwert von Schlangen nun einmal höher als der von Ratten.

Am lukrativsten ist die Herstellung von Fleisch. Hierzu benötigt man ein Fangeisen, das man aus einer Stahlfeder, Blechteilen und Draht selber basteln kann. Im Lager aufgestellt, bringt es dann 5 TR an Fleisch. Ein zweites Fangeisen läßt die Quote sogar auf stolze 7 TR klettern! Ein Blick auf die Karte verrät jedoch, daß man nicht überall Fleisch herstellen kann.

Auch die Förderung von Wasser ist steuerbar. Mit einer Handpumpe, die man aus einer defekten Pumpe, einem Schlauch und Stoffresten hergestellt wird, kann man die Förderung um 1 TR steigern. Noch besser ist die Förderpumpe, hergestellt aus Maschinenteilen, einem Stahlrohr, einem Schlauch und den erwähnten Stoffresten. Die Förderpumpe erhöht den Ertrag um 3 TR.

Pumpen haben sich als gute Tauschobjekte erwiesen, da an Wasser zumeist kein Mangel herrscht.

Um unbeschadet durch radioaktiv verseuchte Gebiete wandern zu können, benötigt man einen Schutzanzug. Zu seiner Herstellung verwendet man Schutzkleidung, Stiefel, Handschuhe und eine Gasmaske. In den Orten mit erhöhtem CO<sub>2</sub>-Gehalt reicht die Gasmaske. Dann kann man noch ein Funkgerät herstellen. Ein kaputtes Funkgerät wird mit Elektronikschrott und Batterien wieder einsatzbereit gemacht. Was man damit Sinnvolles anstellen kann, entzieht sich allerdings meiner Kenntnis.

Um das Spiel zu gewinnen, muß man alle an die Hauptstädte angrenzenden Orte besetzt halten. Als vorletztes sollte

# KaroSoft

Jürgen Vleth

## AMIGA

Alfred Chicken, Antig, deutsch	49,50	Gunship 2000, Handbuch deutsch	69,00
Ambermoon, komplett deutsch	62,50	Hired Guns, Anleitung deutsch	66,00
Anstoß, komplett deutsch	72,50	Ishar II, Anleitung deutsch	55,50
B 17, Handbuch deutsch	72,50	Indiana Jones IV, komplett deutsch	85,00
Battle Isle Data II, komplett deutsch	49,00	Lost Vikings, komplett deutsch	74,50
Bundesliga Manager profess. 2.0., kpl.d.	76,50	Lothar Meilhaus, komplett deutsch	69,00
Burntime, komplett deutsch	74,50	MAD TV, komplett deutsch	74,50
Civilisation, komplett deutsch	82,50	Monkey Island I, komplett deutsch	74,50
Combal Air Peilrol, deutsch	87,50	Monkey Island II, komplett deutsch	65,00
Dankmere, deutsch	82,50	Railroad Tycoon, komplett deutsch	79,50
Das Schwarze Auge, komplett deutsch	76,50	Sensible Soccer 92/93	55,00
Desert Strike, Anleitung deutsch	62,50	Siedler, komplett deutsch	+
Dogfight, Handbuch deutsch	72,50	Sim Life, komplett deutsch	69,00
Duns II, komplett deutsch	57,50	Syndicate, komplett deutsch	67,50
Eishockey Manager, komplett deutsch	79,90	Tornado, Handbuch deutsch	+
Elite II, komplett deutsch	57,50	War in the Gulf, komplett deutsch	74,50
Goal (Kick Off III), deutsche Version	55,50		
Grand Prix (MICROPRDSE), Handb. dt.	79,50		

Änderungen vorbehalten

## MS-DOS

A-Train, komplett deutsch	95,00	Return to Zork, Antig, deutsch	CD-ROM 69,00
A-Train Construction Set, kpl. deutsch	49,00	Seventh Guest, Antl.d., m. Video CD-ROM	139,00
Acas of the Pacific, Incl. Miss., Handb. dt.	83,75	Space Quest IV/WIII/Beamish, je CD-ROM	83,75
Acas over Europe, komplett deutsch	79,50	Super Strike Command, Antl.d.	CD-ROM 92,50
Air Combat Classics (Battlehawks 1942)	89,00	Tornado, Handbuch deutsch	CD-ROM 66,50
Alone in the Dark II, komplett deutsch	95,00	TFX, Handbuch deutsch	CD-ROM 109,00
Anstoß, komplett deutsch	72,50	Ultima Underworld I u. II	CD-ROM 95,00
A.T.P. Version 2.0, Handbuch deutsch	112,50	Lords of Power (Red Baron/Silent Service II/Pe,	88,50
Aufschwung Ost, komplett deutsch	74,50	Genaral/Rair, Tycoon, Antl., deutsch	86,50
Bazooka Sue, komplett deutsch	84,50	Lost Vikings, komplett deutsch	89,00
Betrayal at Krondor, komplett deutsch	79,50	Lothar Meilhaus, komplett deutsch	74,50
Blue Force, komplett deutsch	78,50	Lost in Time, komplett deutsch	95,00
Bundesliga Manager professional 2.0	76,50	Mech Warrior II	82,50
Burning Steel, komplett deutsch	89,00	Might & Magic V, komplett deutsch	95,00
Burning Steel Data „Superschiffe“ u. „Data 1“, je	39,90	Monkey Island II, komplett deutsch	69,00
Burning Steel Editor	39,90	NHL-Hockey, Handbuch deutsch	66,50
Burntime, komplett deutsch	89,00	Pacific Strike, Handbuch deutsch	+
Chesmasier 3000 (auch Windows-Vers.)	74,50	Palrtzier, komplett deutsch	89,00
Civilisation, komplett deutsch	95,00	Phantom of the Opera, komplett deutsch	95,00
Civilian Aircraft Trainer 2.2, kpl. deutsch	76,50	Pirates Gold, komplett deutsch	95,00
Comanche, Max, Overkill, kpl. deutsch	95,00	Police Quest IV, komplett deutsch	+
Comanche Scenery Disk I u. II, kpl.d., je	55,00	Prince of Persia II, Handbuch deutsch	73,50
Cyberace, komplett deutsch	89,00	Privateer, Handbuch deutsch	92,50
Dark Sun engl./kompl. deutsch	76,50/89,00	Privateer Speech Pack, Antl., deutsch	39,90
Das Schw. Auge II, Sternenschweif, kpl. dt.	+	Protostar, komplett deutsch	73,50
Day of the Tentacle (M.Menalon II), kpl. dt.	95,00	Duel II, Glory IV, komplett deutsch	+
Der Schatz im Silbersee, kpl. deutsch	92,50	Railroad Challengs, kompl. deutsch	74,50
Die Siedler, komplett deutsch	+	Wall Street Manager, kompl. deutsch	89,00
Dracula, Handbuch deutsch	86,50	Railroad Tycoon De Luxe, Handb. deutsch	82,50
Eishockey Manager, kompl. deutsch	89,00	Red Baron Ltd. Edition Incl. Mission, kpl. dt.	83,75
Elite II, Handbuch deutsch	73,50	Return to Zork, Anleitung deutsch	82,50
Elder Scrolls, engl./kpl. deutsch	+	Seal Team, Anleitung deutsch	66,50
Eye of the Beholder III, kpl. deutsch	89,00	Sam & Max, engl./kompl. dt.	82,50/89,00
Empire De Luxe, komplett deutsch	78,50	Sensible Soccer, Antig, deutsch	69,00
F 16 Falcon Mission MIG 29, Handbuch dt.	59,00	Shadow of the Comet, komplett deutsch	89,00
Fantasies Empire, engl./kpl. dt.	+	Shadowcastler, Handbuch deutsch	86,50
Fleide el Glory, komplett deutsch	95,00	Shogun Holmes, komplett deutsch	88,00
Flight Simulator 5.0 engl./kpl. dt.	99,00/139,00	Sim Earth, komplett deutsch	95,00
Scenery „New York“ I, FS 5	54,00	Sim City 2000	+
Scenery „Paris“ I, FS 5	54,00	Sim Farm, komplett deutsch	+
Scenery „San Francisco“ I, FS 5 (Mallard)	69,00	Simon The Sorcerer, komplett deutsch	95,00
Scenery USA East (FS 4/5 u. ATP)	89,00	Space Quest IV, komplett deutsch	79,50
Scenery „Dit. Küsten“ u. „Mitt. elbeigbs“, je	49,00	Space Quest V, komplett deutsch	79,50
Scenery „Ruhgeb. Rheinl.“, „Frankfurt“, „Berlin“ je	49,00	Speedreder, Handbuch deutsch	72,50
Fredrick Pharkas, kompl. deutsch	74,50	Starlord, Handbuch deutsch	95,00
Gabriel Knight, kompl. deutsch	78,50	Strike Commander, Handbuch deutsch	95,00
Goal, Anleitung deutsch	66,00	Strike Commander Speech Pck Antl.d.	42,50
Gobellins III, kompl. deutsch	86,50	Strike Comm. Tactical Operation, Antig. dt.	42,50
Grand Prix (MICROPRDSE), Handb. dt.	95,00	Stronghold, kompl. deutsch	89,00
Inca II, kompl. deutsch	95,00	Syndicate, kompl. deutsch	89,00
Incredible Toons, deutsch	76,50	Syndicate Daladisk, kompl. deutsch	39,90
Incredible Machine II, deutsch	76,50	TFX, Tactical Fighter, Handbuch deutsch	95,00
Indiana Jones IV, Antig, deutsch	97,50	Task Force, Handbuch deutsch	89,00
Labyrinth of Time	CD-ROM 88,00	Terminator Rampage, kpl. deutsch	89,00
Laura Bow II, Antig, deutsch	CD-ROM 82,50	The Legacy, kompl. deutsch	95,00
Legend of Kyandia, dt./engl.	CD-ROM 82,50	Tornado, Handbuch deutsch	74,50
Lost in Time, kpl.d./Sprache engl.	CD-ROM 109,00	Transerica, kompl. deutsch	64,00
Lucas Arts Classics (Loom/Zek/Mackracker/Mandac V	CD-ROM 89,00	Ultima VII Teil II, Handbuch deutsch	69,00
Indiana J. III/Monkey/II, kpl. dt.	CD-ROM 109,00	Silver Seed (Dala zu U. 7 Teil II) Antig dt.	43,50
Mad Dog McKies	CD-ROM 89,00	Ultima VIII, kompl. deutsch	92,50
Der Pelitzier, kompl. deutsch	CD-ROM 89,00	Ultima VIII Speech Pack, kpl. deutsch	42,50
Makay's (Interact Comic), kpl. dt.	CD-ROM 89,00	Ultima Underworld II, Handbuch deutsch	82,50
Man Enough	CD-ROM 82,50	V for Victory IV	79,50
Microcosm	CD-ROM 95,00	Wer in the Gulf, kompl. deutsch	82,50
Protostar	CD-ROM 72,50	Warlords II	69,00
Rebel Assault, kompl. deutsch	CD-ROM 99,00	Wing Commander II, Incl. Speech Pck., kpl. dt.	76,50

+ = bei Drucklegung noch nicht lieferbar

Änderungen vorbehalten!

SPIEELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS)  
VORKASSE 6,- • UPS-NACHNAHME 15,- • POST-NACHNAHME 9,-  
AUSLAND NUR EUROSCHÉCK PLUS DM 25,-

Rufen Sie uns an:

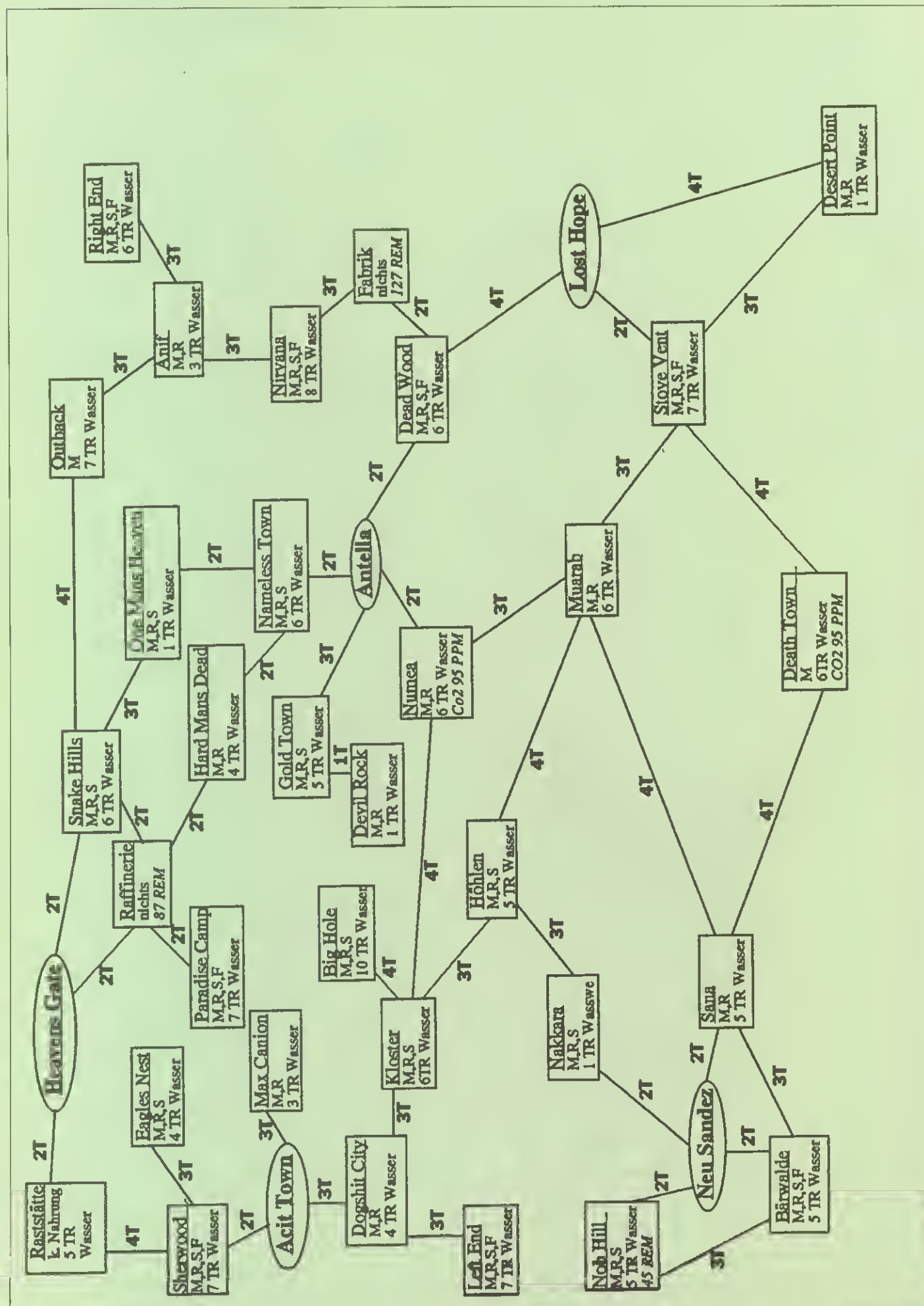
02103 - 4 20 88 oder 02103 - 4 20 22

ODER SCHREIBEN SIE UNS:

POSTFACH 404 • 40704 HILDEN

Kein Ladenverkauf, nur Versand





die Raststätte und als letztes die Raffinerie erobert werden, da die Besatzer nicht in der Lage sind, sich zu versorgen.

Der Weg zum Erfolg ist ein gut ausgebautes Versorgungsnetz. Schlüsselpunkte bzw. Orte, durch die man häufiger reisen muß, sollten einen Nahrungsmittelüberschuß produzieren. Auch einige abgestellte Wassergefäße, die sich bis zur nächsten Durchreise hoffentlich gefüllt haben, sind sehr hilfreich.

Die durchschnittliche "Reisegruppe" sollte aus zwei (man selbst und ein Arzt), höchstens aber aus drei Personen bestehen (guter Kämpfer bietet sich an). Würde man mehr Leute mitnehmen, wären die Vorräte zu schnell aufgebraucht. Den Arzt braucht man unbedingt: seine Gegenwart ermöglicht es uns, die Vitalität bis auf 50% fallen zu lassen. Sollte sie unter diesen Wert sinken, muß man einen Arzt in einer der Hauptstädte aufsuchen. Diese nehmen nur Lebensmittel, wobei man für eine TR 4 Prozent Vitalität zurückerhält (z.B. für eine Made 12%, für eine Ratte 20% usw.).

An einer sicheren Stelle im Hinterland sollte man sich eine Ortschaft als Hauptlager wählen, in dem man sämtliche gefundene Gegenstände lagert, die für eine spätere Weiterverarbeitung oder zum Tauschen vorgesehen sind (Pullover, Knochen etc.). In diesem Hauptlager sollte man auch seinen Techniker stationieren. Bei der Verteidigung von Grenzzonen hat es sich bewährt, dort zwei oder drei bewaffnete Kämpfer und einen Arzt zu stationieren. Der Arzt bemüht sich dann, die verwundeten Kämpfer wieder auf Vordermann zu bringen.

Man sollte sich immer bemühen, die Computergegner "abzudrängen", d.h. den Ort, von dem aus man angegriffen wird, zu erobern und dann dort die bewährte Verteidigung einzusetzen. Irgendwann sollte dann dem Feind das Wasser oder die Nahrung ausgehen, denn auch Computertuppen können sterben (obwohl ich das Gefühl nicht loswerde, daß der Compi schummelt...).

Wenn man all diese Punkte beachtet, sollte sich um den 400sten Tag der Sieg einstellen und man darf das Schlußbild bewundern.

(P.S.: Die abgebildeten Gegenstände wie Minensuchgeräte, Spulen und kaputte Displays konnte ich in der PC-Ver-

sion nicht ausmachen). Wenn Ihr alle Verhaltensmaßregeln beachtet, ist der Sieg sicher.

## Sim Farm

Frohes Landleben wünscht Lars Schmucker aus Heuchelheim allen Maxis-Fans.

- Beim ersten Start sollte man eine Region mit ausgeglichenen Bedingungen wählen. Es empfehlen sich die zentralen und zentral östlich gelegenen Regionen. Zu Beginn sollte man kein Küstengebiet bewirtschaften, da die Wetterverhältnisse dort sehr ungünstig sind.

- Für Anfänger empfiehlt es sich, die "Disasters" auf "Aus" zu stellen.

- Die 40.000 \$ Startkapital sollten für die wichtigsten Sachen reichen.

- Folgende Dinge sollte man zu Beginn anschaffen:

- 2 Traktoren
- 2 Sprühmaschinen
- 1 Pflugmaschine
- 1 Sämaschine
- 1 Laster mit Anhänger
- 1 Mähdrescher
- 1 großes Silo
- 1 große Scheune (12 Lagerplätze)
- 3 Fässer von jeder Chemikalie

- Kleine Silos scheinen auf den ersten Blick billiger zu sein, rentieren sich aber im Endeffekt nicht. 4 kleine kosten 3.200 \$, ein großes (=4 kleine) aber nur 2.400 \$.

- Die Felder sollten immer rechtzeitig mit Chemikalien "versorgt" werden, um den Zustand des Gesätes zu erhalten und zu verbessern.

Fertilizer: Düngemittel  
Fungicide: gegen "Krankheit"  
Herbicide: gegen Unkraut  
Pesticide: gegen Schädlingsbefall

- Auf Viehzucht sollte man ganz verzichten. Zwar sind die kleinen Quiekeschweine sehr niedlich, aber der Gewinn ist im Verhältnis zum Ackerbau eher gering. Zusätzlich stellen die Tiere einen Risikofaktor da – sie können ausbrechen und die Felder zertrampeln.

- Die Fläche, die einem zu Beginn zur Verfügung steht, sollte man durch Ackeranbau nutzen. Am meisten Geld läßt sich machen, wenn man Erdbeeren in der ersten Jahreshälfte und Tomaten in der zweiten anbaut.

- Man sollte gleich drei Felder anlegen, wobei folgendes zu beachten ist:

1. Ein Graben muß in den meisten Regionen, wo der Niederschlag hoch ist, angelegt

werden, um das überschüssige Wasser zu entfernen.

2. In Regionen mit großer Hitze und keinem Niederschlag dient dieser Graben zur Bewässerung der Felder. Man muß zusätzlich eine Wasserpumpe kaufen.

3. Beachtet gleich am Anfang, daß Ihr die Felder ordentlich anlegt, um ein späteres Durcheinander zu vermeiden. Trennt die Felder immer seitlich und nach unten/oben mit einem Weg. Vergeßt aber nicht, die Gräben durchgehend zu verlegen.

- Für Einsteiger kann das "Farm Bureau" nützlich sein.

- Verkauft Eure Ernte nicht gleich, sondern wartet auf einen guten Preis. Der Preis für bestimmte Sorten ist je nach Jahreszeit unterschiedlich.

- Für den, der nicht warten will, habe ich folgenden Tip, der diesen Vorgang erheblich beschleunigt:

1. Lagert ein paar Ernten Erdbeeren in Euren Silos.

2. Achtet darauf, daß Eure Erdbeeren immer "Güteklasse A" und die Beurteilung "High" haben.

3. Bei einem niedrigen Preis, z.B. um die 5.000 \$, benutzt Ihr den Menüpunkt "Quit" und folgt den Anweisungen auf dem Bildschirm. Ihr speichert Euren Spielstand ab.

4. Nachdem DOS erschienen ist, startet Ihr SimFarm von neuem und ladet Euren Spielstand.

5. Wenn Ihr jetzt das "Sell"-Fenster aktiviert, ist der Preis auf wunderbare Weise auf 10.000 \$ gestiegen und Ihr könnt Eure Erdbeeren verkaufen. Mit diesem Trick müßte es für jeden einfach sein, zu Geld zu kommen.

- Mit genügend Kapital läßt sich der Bauernhof schnell erweitern. Es empfiehlt sich, neues Land zu kaufen. Kauft aber nicht zu viel, da die Steuern dadurch schnell ansteigen. Erweitert auch Eure Silos und Euren Fuhrpark, damit Ihr Euch nicht mehr Geräte in der Stadt leihen müßt.

- Ihr solltet es vermeiden, Euch von der Bank Geld zu leihen – vielleicht könnt Ihr es nicht schnell genug zurückzah-





len und dann steht der Gerichtsvollzieher vor der Tür.

● Falls ein Feld (Lupenfunktion) auch noch ein paar Wochen vor der Ernte "X-Bad" aufweist, sollte man die Funktion "Cut" (Lupenfunktion) betätigen und etwas anderes anbauen.

● Ein Sprühflugzeug kann man erst kaufen, wenn die Stadt einen Flugplatz hat. Wie sich die Stadt entwickelt, hängt von Euren Fähigkeiten ab – sie spiegelt die Lage der Farm. Falls die Stadt durch die Steuereinnahmen Land erwirbt, könnt Ihr Eure Stimme abgeben, wie das Land genutzt werden soll: 1. Wohnungen 2. Geschäfte 3. Flugplatz 4. Rodeo. Die Stadt hält sich allerdings nicht immer an Eure Entscheidung.

## Whale's Voyage

Stefan Hauck aus Reinfeld ist in die Zukunft abgedüst und betätigt sich dort erfolgreich als Händler.

Das NEO-Rollen-Handels-spiel sollte man mit einer gut gemischten Truppe starten, z.B. Soldat, Araner, PSI-Magier/in und Biochemiker/in. Nachdem man das Herz und die CD zu Jack Nock auf Lapis nach Algo gebracht hat (Achtung: Die CD ist gefährlich – George Morgan wird versuchen, Jack umzubringen, was wir natürlich verhindern müssen) fragen wir "Krüger" (ein grünhaariger Typ), nach einer Krankheit. Nach einiger Zeit versucht man, "Nock" noch ein-

mal zu besuchen, aber bedauerlicherweise ist er inzwischen verschieden. Das Herz ist weg, aber Ihr findet einen Zettel.

Nun handeln wir erst einmal:

Man sollte sich zunächst mit Titan von Lapis nach Aboris wagen und von Aboris zuerst Wasser nach Lapis bringen (s. Tabelle).

Nach der Tabelle (Einkaufspreise!), die nur solange gültig ist, bis Ihr den "Economy-Scanner" besitzt, könnt Ihr Eure Handelsrouten planen. Das macht Ihr solange, bis Ihr ca. 10 Millionen Credits habt und Geldprobleme der Vergangenheit angehören.

## Seal Team

Christian Engelke aus Algermissen hat, anders als die Amerikaner, den Kampf in Vietnam heil überstanden und berichtet vom Dschungelkampf.

### Allgemeines

● Ich habe gleich zu Anfang den Schwierigkeitsgrad überall auf realistisch gestellt.

● Zu Anfang sollt man allerdings häufig den "Practice-Mode" benutzen, um Erfahrungen im Umgang mit dem Team und den Waffen zu bekommen.

● Ich persönlich halte nichts davon, wie im Handbuch beschrieben zuerst alle Missionen im "Practice-Mode" durchzuspielen.

### Tips und Erfahrungen

● Ausrüstung, die Ihr als Point-Man mitführen solltet:

1. Automatische Waffe (M16, AK-47)
2. M26 Splitterhandgranate
3. M79 Granatwerfer

Waffe	Jahr	Treffergenauigkeit:		
		schlecht	gut	sehr gut
M45 Gustaf Swedish K	'88	20-50m sehr schwer, aber leise	8-20m	unter 8m
M3A1 Greasegun	'66	-100m schwer, gut für Nahkampf	10-25m	unter 10m
Mark22 Hush-Puppy	'66	15-25m geeignet zum Gefangennehmen	15-7m	unter 7m
Ithaca Model 37	'67	20-40m nur für Nahkampf	10-20m	unter 10m
M16A1	'66	-100m standard Waffe	15-40m	unter 15m
XM177E2 Carbine	'66	-100m gering Reichweite	7-30m	unter 7m
AK-47 Kalashnikov	'66	-100m besser als M16A1	18-45m	unter 18m
M79 Granatwerfer	'66	-100m sehr gute Waffe	12-45m	unter 12m
M60 Maschinengewehr	'68	-100m sehr große Feuerkraft	20-60m	unter 20m
MK23 Stoner	'87	-100m große Feuerkraft	20-80m	unter 20m

Waffe	Jahr	Treffergenauigkeit:		
		schlecht	gut	sehr gut
M76 S&W Model 76	'66	-100m gut Reichweite	10-40m	unter 10m
M72A2 LAW	'68	-100m sehr gute Wirkung gegen VC	20-50m	unter 20m
M26 Splitterhandgr.	'66	sehr gute Splitterwirkung		
M7A3 CS Tranengasgr.	'66	wird benutzt um "Snatch Target" auszuschalten		
M15 Phosphorgranate	'66	hat keine Splitterwirkung		
M18 Rauchgranate	'66	kann man benutzen um seinen Rückzug zu decken		

(Die Reichweite der Granaten beträgt, je nach Fähigkeit des Seals, bis zu 40m)

© 1993 by Chris "Joseph" Engelke

4. Automatische Waffe (M3A1, Shotgun)
5. Medizin-Kit
6. Radio

Bei Demolition-Missionen nimmt man natürlich Democharges mit.

Außerdem sollten noch folgende Waffen im Team vorhanden sein:

- Ein weiterer M79 Granatwerfer
- Ein M60 oder Stoner (wenn vorhanden)
- Mindestens 4 weitere Medizin-Kits
- Ein Prisoner-Handling-Kit
- Pro Seal 4 M26
- 4 LAW-Raketen (wenn vorhanden)

● Packt das M60, Stoner und den M79 in den Weapon-Slot A, damit das Teammitglied diese Waffe sofort benutzt.

● Da es 1966 noch kein M60 oder Stoner gibt, sollte man nur feuerstarke automatische Waffen mitnehmen, damit man genug Feuerkraft hat.

● Ab '67 sollte immer ein Stoner im Team vorhanden sein.

● Das Schlimmste, was Ihr machen könnt, ist überhastetes Vorgehen: Bewegt Euch lang-

sam und haltet immer Ausschau (das geht am besten in der Team-Ansicht).

● Sobald Ihr im Zielgebiet eingesetzt seid, gebt den "Cease-Fire" Befehl, sonst feuern Eure Männer schon, wenn die Feinde noch weit weg sind. Vergeßt aber nicht, später den Feuerbefehl zu geben.

● Vergeßt nicht, die getöteten VC's nach Waffen und Dokumenten zu durchsuchen.

● Geht den VC-Patrouillen, wenn möglich, aus dem Weg und kümmert Euch nur um Euren Auftrag.

● In der Nähe von Bunkern und Pfaden befinden sich oft Fallen.

● Grundsätzlich sollte man mit der Munition sparsam umgehen.

● Scheut Euch nicht, die Unterstützungstruppen zu rufen – diese bieten je nach Typ starke Feuerunterstützung.

● Wenn Ihr Unterstützungsteams einsetzt, geht Ihr am besten in Deckung, denn diese Kerle feuern auf alles, was sich bewegt. Außerdem ist der Explosionsradius der Raketen und Granaten sehr groß.

● Falls ein Gefangener fliehen will, genügt ein Wamschuß und er bleibt stehen.

● Nehmt bei Snatch-Missionen immer die M7-Tränengas-

Namen	Lapis	Aboris	Castra	Shy Bo.	Nedax	Inoid
Computer	---	8600	5500	7000	---	8100
Dyogenkarbon	11872	11300	---	8371	12443	8657
Eisen	5000	10000	---	---	10000	---
Nahrung	900	450	700	500	600	648
Gehirnplan.	---	43625	21875	30000	---	---
Bauholz	6686	12438	11314	6752	12500	4376
Infusion	21500	---	12500	13000	---	---
Verhütungsm.	---	8985	6520	6055	7450	6985
Radioactives	950	950	850	700	910	750
Parfüm	---	---	15875	16500	---	---
Textilien	265	155	210	191	230	240
Medikamente	124500	93503	70001	71250	92250	90751
Titan	2936	7688	---	---	7200	4276
Optische Gerä.	11500	9600	6350	6825	---	7775
Blutersatz	---	---	11000	11250	---	---

Name	Lapis	Aboris	Castra	Shy Bo.	Nedax	Inoid
Maschinenteile	---	---	3976	4064	---	4288
Wasser	32	50	93	53	15	53
Weinersatz	2650	1350	1900	1375	1905	1625
Gold	1100178	1409882	---	---	1634911	1274765
Batterie	---	12806	9594	9888	13912	12800
Leichte Waffen	---	---	76001	78126	93625	82876
Cybernet. teile	---	---	25750	28000	---	27500
Latex	1059	813	705	596	842	724
Schwere Waffen	---	---	175002	168752	217750	---
Kalzium	1600	4800	---	---	3200	2400
Drogen	15624	9376	---	---	12188	10664
Munition	---	---	53000	50625	64225	57376
Reaktorteile	---	---	36500	43400	---	---
Sound Pceiver	---	---	4487	5065	6650	6008
Computerspiele	---	---	5126	6126	---	---

granate mit, dann könnt Ihr die Zielperson leichter gefangen nehmen.

● Wenn Ihr einen Hinterhalt legt, wartet, bis der VC ca. 30 m entfernt ist und werft dann eine Handgranate. Danach sofort Feuerbefehl an das Team geben.

● Ab '68 haben auch der VC und die NVA Raketenwerfer. Oft ist in einer Dreiergruppe ein Mann mit Raketenwerfer dabei – schaltet ihn so schnell es geht aus.

● Für die Sprengung eines Bunkers oder einer Hütte benötigt man 2 Demos. Entfernt Euch weit genug und geht in Deckung.

● Wenn Ihr unter wirklich schwerem Beschuß seid, stellt Eure Waffen auf "Full Automatic" und jagt ein paar Magazine durch, werft ein paar Granaten um den Gegner unterzuhalten. Als nächstes ruft Ihr die Unterstützungsteams und kriecht langsam zurück.

● Wenn Ihr unter Beschuß seid, solltet Ihr darauf achten, daß Euer Team nicht dichtgedrängt auf einem Haufen liegt, sonst ist bei einer ankommenden Granate das halbe Team hinüber. Benutzt deshalb den "Dive-Quickly" Befehl, um Eure Seals auseinanderzubringen.

● Ihr solltet wissen, wann es Zeit zum Rückzug ist. Es macht nichts, wenn Ihr mal einen Auftrag nicht schafft – Hauptsache Ihr bringt Eure Männer heil heraus.

## Bob's Bad Day

Torsten Komor aus Hamburg hat in mühsamer Handarbeit alle Paßwörter für uns erspielt

001: ZAABCZOD  
002: ZBFBCYPD  
003: ZBFBCYOD  
004: ZCKBCXND  
005: YBFBCYOD  
006: YCKCCXPD  
007: YCKCDXOE  
008: YDPCDWNE  
009: XBFCDYOE  
010: XCKCDXPE  
011: XGKDDXOE  
012: XDPDDWNE  
013: WCKDEXOF  
014: WDPDEWPF  
015: WDPDEWOF  
016: WEAEVNF  
017: VBFEYOF  
018: VCKEEXPF  
019: VCKEEXOG  
020: VDPEFWNG  
021: UCKFFXOG  
022: UDPFFWPG  
023: UDPFFWOG

024: UEAFFUNG  
025: TCKFGXOH  
026: TDPGGWPH  
027: TDPGGWOH  
028: TEAGGVNH  
029: SDPGGWQH  
030: SEAGGVPH  
031: SEAHHVOI  
032: SFFHHUNI  
033: RBFHHYOI  
034: RCKHHXPI  
035: RCKHHXOI  
036: RDPHHWNI  
037: OCKIIXOJ  
038: ODPIIWPI  
039: ODPIIWOJ  
040: OEAIIVNJ  
041: PCKJIXOJ  
042: PDPJIWPI  
043: PDPJJWOK  
044: PEAJJVNK  
045: ODPJJWOK  
046: OEAAKJPK  
047: OEAKJVOK  
048: OFFKJUNK  
049: NCKKKXQL  
050: NDPKKWPL  
051: NDPLKWOL  
052: NEALKVNL  
053: MDPLKWOL  
054: MEALKVPL  
055: MEALLVOM  
056: MFFMLUNM  
057: LDPMLWOM  
058: LEAMLVPM  
059: LEAMLVOM  
060: LFFMLUNM  
061: KEANMUON  
062: KFFNMUPN  
063: KFFNMUON  
064: KGKNMTNN  
065: JBFNMYON  
066: JCKOMXPN  
067: JCKONXOO  
068: JDPONWNO  
069: ICKONXOO  
070: IDPONWPO  
071: IDPPNWO  
072: IEAPNVNO  
073: HCKPOXOP  
074: HDPPPOWPP  
075: HDPPPOWOP  
076: HEAOOVNP  
077: GDPOOWOB  
078: GEAOOVPP  
079: GEAOPVOO  
080: GFFOPUNO  
081: FCKRPXOO  
082: FDPRPWPO  
083: FDPRPWOO  
084: FEARPVNG  
085: EDPROWOR  
086: EEASOVPR  
087: EEASOVOR  
088: EFFSOUNR  
089: DDPSONWOR  
090: DEASOVPR  
091: DEATRVOS  
092: DFFTRUNS  
093: CEATRVOS  
094: CFFTRUPS  
095: CFFTRUOS  
096: CGKURTNOS  
097: BCKUSXOT  
098: BDPUSWPT  
099: BDPUSWOT  
100: BEAUSVNT

## Strike Commander – Tactical Operations 1

Alles Wissenswerte für Söldner hielt Jens Kehr aus Großbräsen in seinem Pilotentagebuch fest.

Die türkische Regierung will die Steuern für die Söldner-Geschwader erhöhen und – wenn nötig – mit Gewalt eintreiben. Ihr müßt das – selbstverständlich ohne Bezahlung – verhindern.

### 1. Mission (F-22)

Ihr müßt mit Eurem Wingman ein paar äußerst schießfreudige Feinde erledigen.

### 2. Mission

Zuerst werdet Ihr von 2 Flugzeugen begrüßt. Der Wingman wird hier meistens beschädigt. Wenn es so ist, schickt ihn heim, um Kosten von etwa 500.000 \$ zu umgehen. Beim Flugfeld müßt Ihr beide Hangars, die Radarstation, den Turm, die 2 Panzer und den Convoy, der aus 4 Fahrzeugen besteht, zerstören. Ihr seid besser dran, wenn Ihr die beiden Abwehrgeschütze mit je 1 Maverick erledigt – sie schießen nämlich mit Raketen auf Euch. Schraubt Euch also lieber 6 Mavericks unter die Flügel als nur die vorgesehenen Durandals. Beim zweiten Waypoint müßt Ihr es mit ein paar Jägern aufnehmen sowie zwei Frachtmaschinen zerstören, dann habt Ihr diese Mission auch schon geschafft.

### Südafrika (4 Missionen)

#### 1. Mission (F-22)

Ihr fliegt allein gegen ein paar Bomber. Laßt auf keinen Fall ein Flugzeug entkommen! Danach begegnet Euch noch eine Patrouille (bestehend aus 2 Flugzeugen).

#### 2. Mission

Lyle erhält die Koordinaten der Jackal-Basis. Ihr trefft ihn bereits in der Luft an und müßt jetzt insgesamt 4 Jackals mit Eurer F-16 herunterholen. Niemand bezahlt Euch etwas für diese Mission und zu allem Überfluß stellt sich auch noch heraus, daß Lyles Koordinaten falsch waren.

#### 3. Mission

Lyle hat seinen Flug nicht überlebt – das bedeutet Rache.

## VERKOSOF

Veronika E. Kowitz, Steinbecker Str. 81g  
21244 Buchholz / Nh.

Tel. 04181 - 8892 Fax 97868

	PC	AMIGA
1869	DV 80,98	67,95
Aces over Europe *	DV 80,98	-----
Aces of Pacific	DA 67,95	-----
ATAC	DA 87,75	-----
A-Train	DV 94,49	80,98
B-17 Flying Fortress	DA 94,49	67,95
Battle Team (Isle+Data)	DA 74,48	67,95
Betrayal at Krondor	DV 80,98	-----
Bundesliga Manager P.	DV 67,95	67,95
Burning Steel	DV 80,98	-----
Burntime	DV 80,98	67,95
Civilisation	DV 94,49	77,60
Comanche	DV 87,75	-----
Cool World	DA 74,48	67,95
Darklands *	DA 80,98	-----
Das Schwarze Auge	DV 80,98	74,48
Day of the Tentacle	DV 87,75	-----
Der Patrizier	DV 80,98	67,95
Desert Strike	DA -----	55,97
Die Siedler *	DV -----	80,98
DUNE II	DV 62,98	55,97
Hockey Manager	DV 80,98	74,48
Eye of the Beholder 3	DV 80,98	-----
F15 Strike Eagle 3	DA 94,49	-----
F-117 A Nighthawk	DA 94,49	67,95 *
Fallen Empires	DV 87,75	80,98
Flashback	DV 67,95	62,98
Flugsimulator 5.0 *	DV 126,95	-----
Flugsimulator 5.0	EA 94,49	-----
Formula One GP	DA 94,49	77,60
Freddy Pharkas	DV 67,95	-----
Goal I	DV 62,98	62,98
Goblins 1	DV 62,98	62,98
Goblins 2	DV 87,75	67,95
Gunship 2000	DA 94,49	67,95
History Line 1914-18	DA 80,98	80,98
Human Race	DV 67,95	67,95
Inca	DV 94,49	-----
Indianer Jones 4	DV 87,75	80,98
Jurassic Park *	DA 67,95	55,97
Lands of Lore *	DV 67,95	-----
Leg. of Kyandia	DV 74,48	74,48
Leimmings 2	DA 80,98	62,98
Links 386 Pro	DA 94,49	-----
Links Emf Springs	EA 44,18	-----
Links Belfry Wislaw	EA 44,18	-----
Links Imisbrook Copp.	EA 44,18	-----
Lionheart	DA -----	55,97
Lure of the Temptress	DV 62,98	-----
Mad News *	DV 80,98	67,95
Might & Magic 4	DV 80,98	-----
Might & Magic 5	DV 87,75	-----
Monkey Island 2	DV 80,98	80,98
Mortal Combat *	DA 62,98	55,97
NHL Hockey	DA 80,98	-----
Penthouse H.Nr.Delux *	DV 55,97	55,97
Pinball Dreams	DA 62,98	48,88
Pinball Fantasies	DA -----	55,97
Pirates Gold *	DV 94,49	-----
Populous 2	DA 74,48	62,98
Powermanger	DA 67,95	62,98
Prince of Persia 2	DA 67,95	-----
Privateer	DA 87,75	-----
Privateer Speech Acc.	DA 39,48	-----
Railroad Tycoon Delux	DA 80,98	-----
Sensible Soccer 92/93	DV 55,97	48,88
Sherlock Holmes	DV 80,98	-----
Sim City Deluxe	DA 80,98	80,98
Sim Farm	EA 74,48	-----
Soccer Kid	DA -----	62,98
Starlord *	DA 94,49	-----
Street Fighter 2	DA 62,98	55,97
Strike Commander	DA 87,75	-----
Strike Com. Speech P.	DA 34,78	-----
Strike Com. TAC.Op. *	DA 39,48	-----
Stronghold	EA 67,95	-----
Syndicate	DV 80,98	62,98
Tako a Break Pinball W.	DV 62,98	-----
Task Force 1942	DA 94,49	-----
The Humans	DA 55,97	55,97
The Legacy	DV 94,49	-----
The Lost Vikings	DV 80,98	67,95
Tornado	DA 80,98	-----
Ultima 7 Teil 2	DA 80,98	-----
Ultima Underworld II	DA 74,48	-----
Wale's Voyage	DV 74,48	62,98
Warlords 2	EA 80,98	-----
Wing Commander I	DA 44,18	-----
Wing Com. I Deluxe	DA 87,75	-----
Wing Com. 2 + SAP	DV 67,95	-----
Wing Com. 2 Op.1+2	DA 46,28	-----
Wing Com. Academy	DA 66,78	-----
Wizardry 7 -Crusaders-	DV 87,75	-----
X-Wing	DA 87,75	-----
X-Wing Upgrade Kit *	DV 55,97	-----
YDI JOE!	DA 62,98	55,97
ZOOL	DA 55,97	48,88
ZOOL 2 *	DA -----	48,88

Weltere Spiele, auch für andere Systeme, auf Anfrage!  
\* Bei Drucklegung noch nicht erschienen.  
DV=Disketten Version, DA=Diskette, EA=Englisch - Audio  
Druck und Preisänderungen vorbehalten.  
Versandkosten 9,50 DM + Nachnahme.



Diesmal hat Euch die Regierung die Koordinaten gegeben und will sogar etwas für die Vernichtung des Jackal-Stützpunktes zahlen. Ihr werdet zunächst von 4 Flugzeugen in Empfang genommen. Seid Ihr dann am Jackal-Stützpunkt angekommen, müßt Ihr 2 weitere Flugzeuge herunterholen. Mit dem Maschinengewehr zerstört Ihr nun beide Hangars, alle 4 Abwehrgeschütze, die 2 kleinen Häuser, den Turm und die Radarstation. Danach solltet Ihr die Runway mit dem Maschinengewehr anvisieren und den Wingman angreifen lassen. Nun fliegt Ihr selber auf die Landebahn zu und bombardiert fleißig mit. Wenn Ihr alles zerlegt habt, könnt Ihr heimkehren. Auf dem Heimweg trifft Ihr zwar noch auf 2 Feinde, aber die dürften kein großes Problem darstellen.

#### 4. Mission

Ihr müßt einen weiteren Stützpunkt zerstören. Zuerst kommen Euch zwei Flugzeuge entgegen, die Euch aber nicht weiter aufhalten sollten. Der Stützpunkt muß vollkommen zerstört werden. Ihr solltet als erstes den 2 Raketenabwehrgeschützen, die am Ende jeder Landebahn liegen, eine Maverick verpassen. Danach noch eine Maverick für jedes der 2 Maschinengewehrgeschütze und mit den restlichen Panzer und Turm zerstören. Jetzt müßt Ihr noch beide Hangars inklusive danebenstehendem Gebäude, die 2 Silos und den Radar gefechtsunfähig machen. Es tauchen 2 Flugzeuge auf, gegen die Ihr Euch zur Wehr setzen müßt. Jetzt könnt Ihr noch die Runway vernichten und bekommt dann den Befehl zur Heimkehr. Bezahlung: 6.000.000 \$.

Wieder in Istanbul habt Ihr einen neuen Piloten namens Ari Bengazi aufgetrieben, der Lyle's Stelle einnehmen soll. Bei Selims habt Ihr nun ständig eine Auswahl aus 3 Missionen.

#### Syrien (2 Missionen)

Die türkische Regierung will jetzt sogar Terroristen ausbilden, um ihr neues Steuergesetz durchzubringen. Ihr fliegt mit dem Geschwader "Golden Eagles" und werdet nicht bezahlt.

#### 1. Mission

Ihr müßt alle feindlichen Flugzeuge zerstören. Am zweiten und am dritten Navigationspunkt begegnet Euch eine

Patrouille, die aus je 2 Flugzeugen besteht. Die Gegner dürften für erfahrene Piloten wie Euch kein Problem sein.

#### 2. Mission

Ihr müßt die Trainingsbasis der Terroristen zerstören. Zuerst tauchen 2 Flugzeuge auf. Danach solltet Ihr die zwei AA-Geschütze mit je einer Maverick beschießen. Jetzt könnt Ihr den kleinen Convoy, die beiden Hangars, alle Panzer, den Radar, 2 MG-Geschütze und alle restlichen Häuser bombardieren. Doch Vorsicht: Es tauchen 2 weitere Flugzeuge auf, um die man sich auf jeden Fall kümmern sollte.

#### Nicaragua (4 Missionen)

Inzwischen hat ein weiterer V-Mann namens Maxwell Selims aufgesucht, um Euch ein interessantes Angebot zu machen. Der Minister von Nicaragua, Enrico Romero, hat ein Söldnergeschwader angeheuert um ein Indianerreservat um Bodenschätze – genauer: Gold – zu erleichtern. Die Sache hat nur einen Haken: Ihr müßt gegen das Euch freundlich gesonnene Geschwader "Golden Eagles" fliegen.

Die Bezahlung erhält Ihr vom BIA. Wenn die Indianer ihr Land behalten sollten, bekommt Ihr freundliche 12 Millionen Dollar.

#### 1. Mission

Ihr müßt die Indianersiedlung gegen den Angriff feindlicher Bomber beschützen. Die beiden Bomber solltet Ihr zuerst erledigen. Danach könnt Ihr Euch die restlichen Flugzeuge zur Brust nehmen. Auf dem Heimweg lauern noch zwei weitere Flieger, die aber leicht auszuschalten sind.

#### 2. Mission

Zuerst werdet Ihr von 2 Flugzeugen begrüßt. Dann tauchen noch eine Maschine und 2 Bomber auf. Als erstes unbedingt den Bomber abschießen, damit die Stadt Pinzapolca nicht bombardiert werden kann. Danach könnt Ihr Euch um die anderen Flugzeuge kümmern und auf dem Heimweg noch eine Patrouille abwehren.

#### 3. Mission

Euer Auftrag ist es, das Bürohaus von Enrico Romero zu bombardieren. Es ist das mittelgroße Haus zwischen den beiden Wolkenkratzern von Pinzapolca. Auf keinen Fall dürft Ihr hier ein anderes Ge-

bäude beschädigen! Für die Aktion verwendet Ihr am besten eine Paveway – vorher allerdings versuchen 6 Kampfflieger, Euch Ärger zu bereiten. Um diese Attacken zu überleben, solltet Ihr am besten dem Wingman ein Ziel geben und selbst mit vollem Nachbrenner so um Mach 1 fliegen. Ihr überholt zwar dann jedes Flugzeug, aber wenigstens kann sich auf diese Weise keiner an Eure Fersen heften. Wenn weit und breit kein Flugzeug mehr zu sehen ist, könnt Ihr das Gebäude mit Hilfe der Kamera zerstören und nach Hause fliegen.

#### 4. Mission

Der Minister ist während des Angriffs mit seiner Privatyacht geflohen. Kolumbien will ihm auf der Insel "San Andres" Asyl geben. Ihr habt also den Auftrag, die Yacht und zwei Gunboats zu zerstören. Vorher müßt Ihr es allerdings mit 4 Bombern und etwa 6 anderen Flugzeugen aufnehmen. Habt Ihr Euren Auftrag erfüllt, könnt Ihr den Rest auch noch unschädlich machen. Von dem Öltanker solltet Ihr allerdings die Finger lassen! Auf dem Rückweg begegnet Euch noch

einmal 2 Flugzeuge – aber die werdet Ihr auch noch schaffen.

#### New Siberia (4 Missionen)

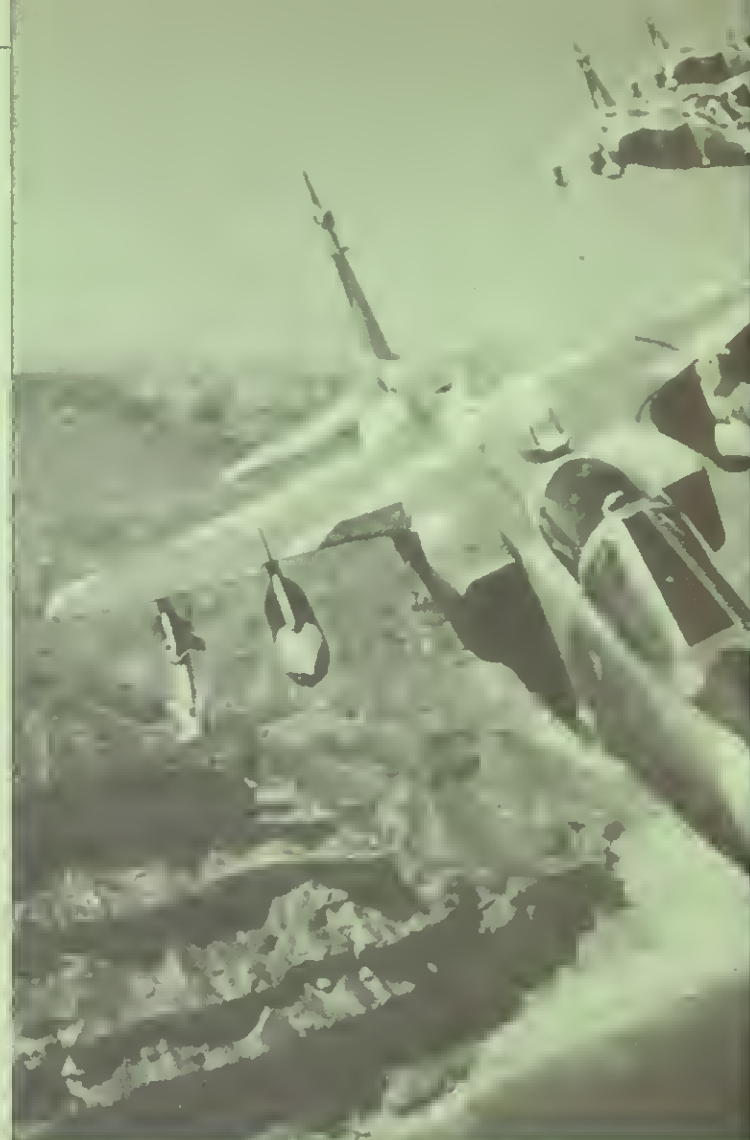
Neu-Sibirien bietet 8 Millionen Dollar für die Zerstörung der Bomber Alaskas inklusive ihrer Einsatzbasis.

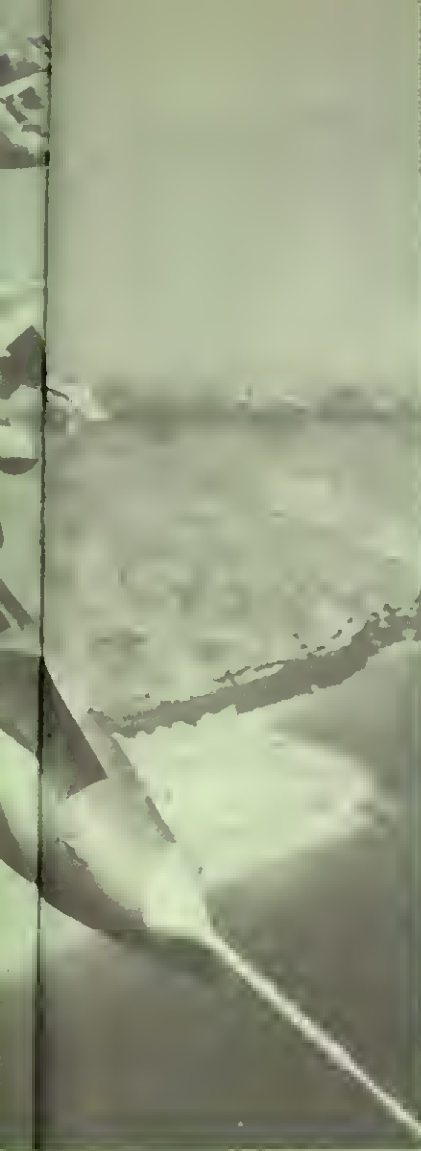
#### 1. Mission (F-22)

Der Pilot einer SU-27 Flanker hat seinen Wingman verloren. Ihr müßt ihm nun "den Weg freimachen". Zuerst begegnen Euch 2 Bomber, die aber kein großes Problem darstellen dürften. Der Pilot, der gerettet werden soll, hört auf den Namen Ursa. Wenn er abstürzt, ist die Mission gescheitert. Nach den Bombern tauchen nacheinander 2 F-117A auf, die jedoch leichter zu besiegen sind als die Bomber. Auf dem Heimweg dürft Ihr Euch mit 2 weiteren Bombern herumärgern und habt es dann geschafft.

#### 2. Mission

Alaska holt zu einem Gegenschlag aus. Ihr müßt als erstes 4 Bomber in Empfang nehmen. Danach verlangt die Strike-Basis Unterstützung. Ihr müßt Euch als erstes um die beiden





### Hawaii (4 Missionen)

Die USA wollen Hawaii die frühere Staatsangehörigkeit wieder aufzwingen. Sie haben dafür einen Flugzeugträger auf die Inseln geschickt, der allen Widerstand zerschlagen soll. Die Regierung von Hawaii möchte nun Euer Geschwader anheuern, um die Gruppe zu vernichten und bietet legale Hilfe an, falls die IRS zu gierig werden sollte. Außerdem winken 8 Millionen Dollar, falls die Gruppe verjagt wird.

#### 1. Mission

Ihr sollt die Landbasis der Feinde vernichten. Auf dem Weg dorthin begegnen Euch 2 Flugzeuge, vor Ort sind es weitere 6. Ihr müßt die beiden Silos, die Hangars und gegebenenfalls die Häuser der Basis vernichten.

#### 2. Mission (F-22)

Zerstört die Patrouille des Flugzeugträgers – insgesamt 4 Flugzeuge. Danach könnt Ihr heimfliegen.

#### 3. Mission

Der Vergeltungsschlag des Flugzeugträgers wird in Form von reichlich Flugzeugen geliefert. Es sind ungefähr 10, aber hier scheint Masse vor Klasse zu gehen: so besonders fliegen die Jungs nicht... Kein Problem also für Euch.

#### 4. Mission

Als letztes solltet Ihr den Flugzeugträger vernichten; eventuell mit Begleitschiffen.

Am ersten Navigationspunkt müßt Ihr 2 Flugzeuge zerstören. Am zweiten kommen Euch noch einmal 4 entgegen. In der Nähe des Flugzeugträgers sind es dann noch einmal 2. Wenn Ihr nach mehrmaligem Probieren zu dem Schluß gekommen seid, daß diese Mission nicht zu schaffen ist, versucht es mal auf diese Art:

Zerstört zuerst alle Flugzeuge, bis Ihr beim Flugzeugträger angekommen seid. Inzwischen dürften Chaffs und Flares knapp geworden sein. Fliegt nun mit vollem Nachbrenner, eingeschalteter Kamera (F8), Paveway als ausgewählter Waffe auf den Flugzeugträger zu. Er befindet sich in der Mitte der Flotte. Laßt Euch von dem Raketenbeschuß nicht ablenken. Wenn der Flugzeugträger in Reichweite ist, jagt Ihr ihm die beiden Paveway rein. Wenn Ihr heil davonkommt und der Flugzeugträger zerstört ist, habt Ihr Glück gehabt. Solltet

Ihr schon beim Abstürzen sein und es hat noch keine Rakete getroffen, versucht noch eine Weile zu überleben. Vielleicht treffen die Raketen noch und die Mission gilt als erfolgreich beendet. Falls Ihr getroffen wurdet, müßt Ihr nun den Schleudersitz betätigen – ohne Triebwerk fliegt es sich nun mal schlecht.

### Nicaragua (3 Missionen)

Wenn Ihr diesmal von Selims zurückkommt, ist der Verkauf der F-22 aus Geldgründen nicht mehr abwendbar (falls das nicht schon früher geschehen ist).

Nicaragua braucht Hilfe. Es wird von Costa Rica zu Unrecht angeklagt, die POW's aus dem Konflikt im Jahre 2005 behalten zu haben.

Costa Rica hat deshalb ein amerikanisches Söldnergeschwader namens "Rhinos" angeheuert. Das Geschwader hat schon einige harmlosere Ziele angegriffen und Nicaragua möchte sie aus seinem Luftraum verjagen, ehe sie Schlimmeres anrichten. Zur Sicherheit sollte auch ihre Basis vernichtet werden.

Virgil sagt, daß die "Rhinos" nur alte Flugzeuge fliegen, die aber dafür hervorragend bewaffnet sind.

#### 1. Mission

Ihr sollt den Luftraum für Nicaragua zurückerobern. Am 3. Navigationspunkt begegnen Euch ca. 4 feindliche F-4. Am 5. Navigationspunkt sind es noch einmal etwa 4 und am 6. 2 "zerstörbare", neuere Modelle.

#### 2. Mission

Nun müßt Ihr die Basis der "Rhinos" vernichten. Ihr müßt den Radar, die Runway, beide Hangars, Häuser und ein Abwehrgeschütz zerstören. Währenddessen tauchen 2 Flugzeuge auf, die Ihr abschießen müßt. Beendet dann diese Mission und fliegt zurück.

#### 3. Mission

Ihr sollt jetzt alle Fahrzeuge der Bodenoffensive der "Rhinos" vernichten. Zuerst müßt Ihr mit 2 F-4 fertig werden. Dann könnt Ihr zum nächsten Waypoint fliegen, wo Ihr dann ca. 18 Fahrzeuge (am besten mit Mavericks) unschädlich macht. Auf dem Heimweg begegnen Euch dann noch einmal 4 Feinde. Sind diese erledigt, ist die Mission abgeschlossen.

### Irland (1 Mission)

Maxwell bietet Euch Missionen in Kanada an. Auf dem Weg dorthin fliegt Ihr über Irland, wo eine B-1B mit Nuclear Tomahawks an Bord gestohlen wurde. Die irische Regierung bietet Euch viel Geld für den Abschluß dieser Tomahawks an. Die Mission muß erfolgreich beendet werden – sonst stirbt Euer Pilot und alles nimmt ein böses Ende!

#### Letzte Mission

Keine der 4 Raketen darf auf irischem Boden einschlagen. Ihr könnt 2 Tomahawks mit je einer Sidewinder und die restlichen 2 per Gun oder Wingman erledigen. Danach folgt die vorläufige Schlußsequenz – bis zu "Tactical Operations 2".

F-117A kümmern, die gerade Eure Basis angreifen. Danach sind noch ca. 4 weitere Flugzeuge herunterzuholen und auch diese Mission ist zur vollen Zufriedenheit aller Beteiligten erledigt.

#### 3. Mission

Ihr müßt die Startbasis der Bomber zerstören. In dieser Mission habt Ihr einen Flanker-Piloten einer anderen Staffel als Wingman. Sein Name ist Kodiak.

Ihr werdet von 4 normalen Jets in Empfang genommen. Bei der Basis angelangt, solltet Ihr zuerst Abwehrgeschütze und Radar zerstören, danach den Silo, den Turm und die beiden Hangars. Wenn Ihr ganz wild auf Abschüsse seid, könnt Ihr Euch den Rest auch noch vorknöpfen – riskiert dabei aber auf keinen Fall einen Absturz! Vorsicht ist die Mutter der Porzellankiste.

#### 4. Mission (F-22)

Sibirien bietet Euch einen Bonus, wenn Ihr 3 Hercules zerstört. Die sind schnell erledigt – aber die Begleitflugzeuge haben es in sich! Es sind 2 Bomber, Marke "fast unzerstörbar".

## Deutscher Telefon-Sammel-Anschluß

– 00 152 58 09 01 96 –

24 Stunden am Tag.  
Ununterbrochener Einsatz.

*Muß das 18. Lebensjahr vollendet haben.  
Ferngesprächsgebühren werden angerechnet.*

Deutsch/American Student Exchange Club  
Deutsch & English



## Soccer Kid (Amiga)

Lars Knüppelholz aus Lübben macht sich um die sachgerechte Terminierung der Fußball-Obermotze verdient

### Allgemeines

Ihr solltet nicht vergessen, alle Karten einzusammeln, um an die begehrten Pokalteile zu kommen. Auch alles andere solltet ihr einsammeln, da es nach je 100.000 Punkten ein Extraleben gibt. Vorsicht vor den Vögeln in der Luft – lieber abschießen und nicht zu leichtsinnig sein!

Trickkicks sind zu bevorzugen, da es dafür höhere Punktzahlen gibt.

### Welt 1: England

#### Home Town:

Soccer Kid macht sich auf den Weg und muß lediglich ein paar Radfahrer, Skateboardfahrer und Bauarbeiter beseitigen.

#### The English Countryside:

Auf kleine Löcher im Gras aufpassen, hier sind auch Karten und Punkte versteckt. Nicht zu leichtsinnig über die Brücken laufen, sondern erst die Fische erledigen, bevor ihr drübergeht.

#### London, Teil 1:

An der Baustelle gibt es ein Extraleben. An der U-Bahn die Plattformen hochspringen und auf der obersten auf den hin- und herfahrenden Lift warten, der Euch zu einer Karte bringt, die ihr sonst nicht erreichen würdet.

#### London, Teil 2:

In der U-Bahn gibt es ein Extraleben. Ihr solltet immer vorausschauend schießen, die Ratten machen Euch sonst zu schaffen.

#### Endgegner:

Ihr kommt mit voller Energie bei Gareth an. Stellt Euch links an den Rand, wartet, bis Gareth sich auf Euch zubewegt und schießt dann, was das Zeug hält. Ihr verliert dabei lediglich Energie, das Leben bleibt Euch erhalten.

### Welt 2: Italy

#### The Ruins, Teil 1:

Den schwebenden Geist immer erledigen, da er Euch verfolgt. Beim Durchgang, wo die Eisenkugel den Weg ver-

sperrt, springt ihr am Ende des Tunnels hoch und nach links – ein Extraleben winkt!

#### The Ruins, Teil 2:

Bei den Plattformen aufpassen, daß ihr nicht herunterfallt, denn dann könnt ihr Euch fast schon verabschieden.

#### Venice:

Sucht Steine, die einen kleinen Schaden haben und stellt Euch hin, bückt Euch und drückt Feuer: Schon seid ihr im nächsten Raum. Auf die hinterlistigen Motorradfahrer achten. Sie springen gern über Euch herüber und überraschen Euch dann von hinten. Vorsicht!

#### Riviera:

Die Muscheln gleich zerstören. Sonst gilt: Aufpassen und Karten und Punkte ein-



### Welt 3: Russia

#### The Freezing Forest:

Eichhörnchen sind zwar niedlich, müssen aber hier durch zwei Schüsse verschwinden, damit unser Soccer Kid seines Weges gehen kann. Einige Gruben sind nicht gleich ganz einzusehen – besser ist es, sich vorher zu bücken und nachzuschauen. Vorsicht auch vor den Eiszapfen: Energieverlust wäre für unser kleines Kerlchen fatal.

Auf die Sprengkästen springt ihr drauf, schon wird ein anderer Raum freigelegt.

#### Battleship:

Red, der Seemann, trägt schon seine insgesamt 4

Schüsse. Die Schwertfische sollten eigentlich kein Problem darstellen.

#### Red Square:

Hier gibt es ebenfalls Geheimgänge unter den Steinen, die etwas beschädigt sind. Bei den Ballons nach rechts springen, dort gibt es eine Karte und Extrastärke zu holen. Dann springt man auf den Panzer und weiter über die Ballons nach links. Man erhält wieder ein Extraleben. Kurz vorm Ausgang gibt es noch einen Geheimgang, in dem ein Extraleben versteckt ist. Im 2. Teil gibt es einen Durchgang mit wiederkehrenden Eiszapfen, von vorn kommt auch noch ein Hund. Am besten einfach

durchrennen und den Hund von hinten erledigen.

#### Endgegner:

Am Anfang 2 Mal über ihn hinüberspringen, wenn er rechts steht. Dann läuft er nach links und macht in der Mitte einen Salto. Ihr solltet in der Mitte stehen und Euch bücken. Von links rennt er zur Mitte und hängt sich dann ans Seil. Ihr solltet ein Stück nach rechts gehen und wenn er am Seil hängt schnell ein Stück nach links, damit Ihr nicht berührt werdet. Nun müßt Ihr jeweils noch gut treffen, gegebenenfalls noch einmal wiederholen und schon seid Ihr in Japan.

#### Welt 4: Japan

##### The Countryside, Teil 1:

Die Libellen abschießen, damit sie Euch nicht verfolgen. Der harkenwerfende Gärtner ist sehr gemein – genug Abstand halten und ihn gen Himmel schicken. Auch hier gibt es Löcher im Gras, die Karten und Punkte versprechen.

##### The Countryside, Teil 2:

Auch hier gibt es einen Geheimgang. Steht Ihr vor einer Grube, die kein Wasser enthält, könnt Ihr Euch beruhigt hineinfallen lassen. In der Mitte eines japanischen Hauses ist ein weiterer Geheimgang, in dem es ein Extraleben und nützliche Sachen gibt.

##### The Train:

Ganz vorsichtig sein und nicht vom Zug fallen! Auf die Maulwürfe im Kohlehaufen achtgeben. Am einfachsten ist es, schnell durchzulaufen wenn der Maulwurf gerade unten ist. Wenn das Achtungszeichen angezeigt wird, solltet Ihr Euch bücken, um den Schildern auszuweichen.

##### The Factory:

Der Professor ist heimtückisch: Er wirft Euch eine brennbare Flüssigkeit vor die Füße! Hier und auch bei den Stampfern gilt: Vorsicht ist die Mutter der Porzellankiste!

#### Endgegner:

Immer über den Sumoringer wegspringen und auf die Gegenstände aufpassen, die von oben herunterfallen, wenn der Somo-Mann sich hinplumpsen läßt.

#### Welt 5: USA

Die herumrollenden Büschel sind nicht vom Bildschirm zu

bekommen, also einfach drüberspringen. Geheimgänge sind auch vorhanden, kleine Risse in der Erde zeugen davon.

#### Babe-Watch Beach:

Auch hier die lästigen Muscheln erledigen. Die Beachbälle sind nicht gerade fein, denn man kann sie nicht beeinflussen. Hier gibt es ebenfalls ein Extraleben. Die letzte Brücke geht nicht über Wasser, also könnt Ihr hinein. Ihr geht ein Stückchen nach rechts, dann springt Ihr ein bißchen hoch zur Wand hin und lauft weiter. Jetzt erhaltet Ihr die letzte Karte.

#### The City:

Vorsicht vor den herumfliegenden Steinen, die der Bauarbeiter verursacht! In die Röhren, auf denen eine Absperrung steht, kann man hinein und absahnen!

#### Endgegner:

Steht Chuck, der Football-Spieler, links, bleibt Ihr rechts stehen und schießt auf ihn. Sobald er den Football herausgeholt hat, begeben sich Ihr zur Mitte und bückt Euch. Der Ball segelt so über Euch hinweg. Läuft Chuck zur anderen Seite, rüberspringen und die Prozedur umgekehrt wiederholen.

Wer denkt das war alles, hat sich getäuscht! Hier ist jetzt der außerirdische Dieb dran (nur wenn der Pokal vollständig ist).

#### Außerirdische:

Am besten stellt Ihr Euch in die Mitte und weicht nach links aus, wenn er schießt. Springt hoch, wenn von links die Hand gelaufen kommt.

## Lost in Time

Ratefuchs Oliver Runge aus Wellnitz meldet sich mit einer Komplettlösung von Cocktailvisions Zeitabenteuer.

#### Im Segler

Eure phantastische Reise durch die Zeit beginnt an Bord eines uralten Segelschiffes, genauer gesagt im Unterdeck. Hier solltet Ihr den Hocker etwas genauer unter die Lupe nehmen. Ihr entdeckt einen Nagel, den Ihr mit Hilfe der Zange herausziehen könnt. Hinter einem der Fässer (weiter links) entdeckt Ihr eine Lampe, mit der Ihr Licht ins Dunkel hinter den Fässern bringen könnt. Auf diese Weise erhaltet Ihr einen Schwamm.

Daraufhin benutzt Ihr die Lampe mit der Falltür und begeben Euch in den unteren Teil des Schiffes. Dort findet Ihr hinter dem rechten Faß eine Flasche mit Öl. Dieses Öl tropfelt Ihr auf den Hebel der Pumpe. Somit ist die Pumpe wieder funktionsfähig und Ihr könnt gestrost das Wasser aus dem Raum entfernen.

Habt Ihr dies getan, solltet Ihr unbedingt die Kette etwas genauer betrachten. Ihr entdeckt einen Korkenzieher, den Ihr natürlich mitgehen laßt. Anschließend könnt Ihr Euch wieder nach oben begeben und dort den Schwamm in den Eimer werfen. Außerdem solltet Ihr etwas Wasser in die Pipette füllen. Mit Hilfe des nassen Schwamms macht Ihr Euch nun daran, das lästige Plakat von der Wand zu entfernen. Den langsam zum Vorschein kommenden Korken bearbeitet Ihr logischerweise mit dem Korkenzieher. Endlich könnt Ihr einen Blick ins Nachbarzimmer werfen und ein längeres Gespräch mit dem dort befindlichen Mannsbild führen. Im Laufe dieser Unterhaltung erhaltet Ihr ein Messer, mit dem Ihr später Rillen in den Pfosten (in der Mitte des Raumes) ziehen könnt. Auf diese Weise gelangt Ihr dann in das noch unerforschte Zwischendeck. Dort befindet sich in einem der Bottiche ein Putzlappen, den Ihr natürlich in Euer Inventar überwandern laßt. Des weiteren solltet Ihr unbedingt das zerbrochene Ruder, das rechts neben den Kanonenkugeln liegt, mitnehmen. Auf der linken Seite zieht Ihr mit Hilfe des Putzlappens an dem Ring.

Es öffnet sich ein Geheimfach und ein Stückchen Seife kommt zum Vorschein. Mit dieser Seife reibt Ihr an dem rostigen Kanonenrohr auf der Bugseite des Schiffes. Die so entstandenen Seifenspäne benutzt Ihr mit der Gleitschiene der verschlossenen Tür. Nachdem die Tür geöffnet wurde, erscheint ein Mann. Doch leider bleibt keine Zeit für längere Gespräche, denn Ihr werdet schon wieder durch die Zeit geschleudert und landet schließlich in der Gegenwart vor der frischgeerbten Villa.

#### Die Villa

Dort nehmt Ihr den Traktor etwas genauer unter die Lupe. Ihr entdeckt eine Batterie und in der Ablage eine Schachtel mit Folie und Reibfläche. Bei etwas genauerem Hinsehen stoßt Ihr sogar noch auf eine Pipette, die Ihr ebenfalls mitge-

hen laßt. Um das Pferd vom Eingangstor des Gutshofes wegzulocken, schaut Ihr auf das Dach des Traktors und nehmt einen Apfel aus dem Obstkorb. Mit Hilfe des Apfels fällt es dann nicht weiter schwer, das störrische Tier zur Aufgabe zu bewegen. Am Eingangstor wurde eine Nachricht hinterlassen, die Ihr Euch zu Gemüte ziehen solltet. Danach füllt Ihr ein wenig Säure aus der Batterie in die Pipette und knackt damit das Vorhängeschloß am Gittertor. Auf diese etwas unlegale Weise gelangt Ihr in den Garten der Villa.

Von hier aus bewegt Ihr Euch in nördliche Richtung zum Leuchtturm. Ihr findet eine Essigflasche, die Ihr unbedingt mitnehmen solltet. Dann steckt Ihr den Wurfpeil (vom Eingangstor) in den Korken des Fasses und nehmt dieses mit in Euer Gepäck. Anschließend begeben sich Ihr Euch noch mal zurück zum Eingang der Villa und laßt den Holzseil (rechts von der Tür) mitgehen. Das Portrait über der Tür könnte ebenfalls noch von gewissem Interesse für Euch sein. Nun liegt es an Euch, eben mal kurz einen Elektromagneten zu basteln. Um die Sache etwas zu erleichtern, kommt hier der komplette Bauplan:

1. Klinke nehmen und mit dem Eisendraht im Portrait verbinden
2. Essig in die leere Batterie füllen
3. Batterie mit der entstandenen Spule benutzen und fertig!

#### Sesam öffne dich

Tja, Einstein hätte das wohl nicht besser gekonnt! Um endlich in das Haus zu gelangen, spielt Ihr mit dem Wurfpeil im Schlüsselloch herum und saugt mit Hilfe des gebastelten Elektromagneten den heruntergefallenen Schlüssel an. Nachdem Ihr die Haustür aufgeschlossen habt, betretet Ihr die Villa und nehmt das Ruder von der Wand. Die Eisenstange legt Ihr auf die Feuerstelle im Kamin. Den Drehspeiß könntet Ihr später noch gebrauchen, also steckt ihn vorsichtshalber ein. Bevor Ihr Euch den Feuerlöscher schnappt, solltet Ihr noch schnell den Holzseil auf die Feuerstelle legen. Dann betrachtet Ihr den Sicherungskasten etwas genauer und laßt den Kupferdraht sowie das Harz in Euer Inventar übergehen. Außerdem benutzt Ihr noch die Folie aus der Schachtel mit der Sicherung.

Anschließend könnt Ihr das Haus gestrost wieder verlassen



und in das andere Gebäude watscheln. Dort setzt Ihr das Portrait in die Aushöhlung ein, woraufhin eine Art Zahlenschloß erscheint. Genial wie Ihr nun mal seid (nichts zu danken!), errechnet Ihr die Differenz der beiden Jahreszahlen und gebt diese in das Schloß ein. (Enttäuscht Eure alte Mathelehrerin nicht!!!) Nur noch das Kreuz gedrückt und die Fahrstuhlür öffnet sich.

Jetzt betätigt Ihr den Knopf und ab geht die Post. Nachdem Ihr den Lift wieder verlassen habt, stellt Ihr das Faß auf den Boden und widmet Euch der Weintflasche. Mit dem Korken der Flasche zielt Ihr nun auf den Flakon oben auf den Brettern und schießt ihn nieder. So erhaltet Ihr eine Art Rostlöser. Frohen Mutes trabt Ihr dann zurück zum Leuchtturm und schlägt mit dem Drehspeer den Lichtschacht ein.

## Im Leuchtturm

Dadurch gelangt Ihr an einen Gartenschlauch, den Ihr an der Türklinke des Leuchtturms und am Handlauf des Aufzuges befestigt. Auf diese etwas ungewöhnliche Weise könnt Ihr die verschlossene Tür aufbrechen. Bitte vergeßt nicht, den kaputten Schlauch wieder mitzunehmen. Im Leuchtturm geht Ihr in den ersten Stock und schnappt Euch die Notiz und die Säure aus der Schublade.

Den Schrank brecht Ihr mit Hilfe des Ruders auf. Im Innern befindet sich ein Rasiermesser, das Ihr einstecken solltet. Mit dem Fernrohr werft Ihr noch kurz einen Blick auf das Wrack und geht dann weiter nach oben im Leuchtturm. Ihr gelangt in einen Raum mit überdimensionalen Vorhängen. Hinter diesen Vorhängen befindet sich etwas Petroleum, das Ihr ganz gut gebrauchen könnt. Mit dem eben erworbenen Rasiermesser schneidet Ihr Euch eine Art Lappen aus den Vorhängen. Weiter geht's nach unten. Auf dem Weg findet Ihr einen Holzpantoffel, in dem ein Schlüssel versteckt ist. Mit diesem könnt Ihr die Tür öffnen und weiter nach unten vordringen. Nebenbei solltet Ihr noch ein paar Glassplitter von dem eingeschlagenen Lichtschacht auf sammeln. Beim Gitter öffnet Ihr das Kanalisationsrad und benutzt die Beize an den Algen. Mit einem Glassplitter kratzt Ihr die Überbleibsel ab und setzt dann den Drehspeer ein. Um die ganze Sache zum Laufen zu bringen, müßt Ihr nur noch etwas Rostlöser auf den Mechanismus sprühen.

Endlich gelingt es Euch, das geheimnisvolle Gitter zu öffnen (einfach drehen).

Nun geht es noch einmal zurück in die Krypta, um die Truhe zu öffnen. Dabei benutzt Ihr folgende Kombination: rote Pistole, rote Kugel, grünes Messer.

Als Belohnung erhaltet Ihr etwas Glasfieber und ein Logbuch. Sagt brav "DANKE" und begeben Euch zum Brunnen. Hier schraubt Ihr den Schlauch an den Wasserhahn. Da der Schlauch die vorherige Aktion nicht ganz unbeschadet überstanden hat, müßt Ihr die größten Schäden mit einer Mischung aus Glasfaser und Harz beheben. Danach werft Ihr den Schlauch in den Brunnen und dreht das Wasser an. Schließlich wird der heißersehnte Korken nach oben gespült und Ihr könnt ihn wieder Euer eigen nennen. Voller Glück begeben Ihr Euch wieder zurück zum Gitter und öffnet dieses. Bevor Ihr in das Boot steigt, solltet Ihr das Faß abstellen, da es sonst zu einer Katastrophe kommen würde. Das übertürkige Wasser scheffelt Ihr am besten mit dem Holzpantoffel aus dem Boot. Da sich ein Leck negativ auf den Verlauf einer Bootsfahrt auswirken könnte, solltet Ihr dieses mit dem Lappen und Korken zustopfen. Endlich könnt Ihr das Ruder in die Hand nehmen und hinauf aufs weite Meer segeln.

## Kaltes Büffet

Nachdem Ihr wieder an Land gegangen seid, trabt Ihr ins Haus und widmet Euch dem Büffet. Dabei solltet Ihr Euch die Fischsauce und das Boot im Glas herausangeln. Anschließend nehmt Ihr das Ölzeug auf dem Tisch genauer unter die Lupe. Ihr findet einen Nagel, etwas Brot und einen Lappen mit Öl. Am Stuhl wartet noch eine kleine Notiz darauf, gelesen zu werden. Habt Ihr dies getan, steigt Ihr auf den Stuhl und benutzt den Nagel mit dem Schäkel. Den entstandenen Leuchter betrachtet Ihr mal aus der Nähe und entdeckt, daß es sich dabei um einen idealen Enterhaken handelt. Danach verlaßt Ihr das Haus wieder und begeben Euch nach draußen. Um an die Boje auf dem Dach zu gelangen, müßt Ihr Eure grauen Zellen mal richtig unter Druck setzen.

Schmiert also die Fischsauce auf das Brot und schmeißt diese wohlgeschmeckende Mischung auf das Dach. Schließlich

erscheint eine hungrige Möwe und wirft die Boje hinunter. Diese braucht Ihr nur noch mit dem Rasiermesser vom Seil abzutrennen und mit dem Enterhaken zu benutzen. Zu guter Letzt klickt Ihr mit dem Enterhaken auf eine Klippe. Auf diese Weise gelangt Ihr wieder zurück zum Haus.

Dort solltet Ihr das Faß vom Gitter holen und mit Hilfe des Rasiermessers einen Schlagstock aus dem Gartenschlauch schnitzen. Mit dem neuerworbenen Schlagstock bearbeitet Ihr das Boot im Glas.

Auf die Feuerstelle legt Ihr das ölgetränkte Tuch und kippt etwas Petroleum darüber. Als krönenden Abschluß zündet Ihr den Streichholz (an der Reibefläche der Schachtel) an und werft ihn in die Feuerstelle. Es kommt eine verborgene Bodenplatte zum Vorschein. Stellt das Faß auf die Platte und öffnet es mit Hilfe des Schlagstocks. Danach füllt Ihr den Sand aus der Kiste in das Faß. Das Loch in der Kiste läßt sich mit der Kerze wieder stopfen. Den restlichen Sand solltet Ihr mit dem Holzpantoffel umtüllen. Als Belohnung für all diese Mühe öffnet sich schließlich ein geheimer Durchgang. Also nichts wie rein!

Ihr landet im Schiffsrumpf, wo Ihr erstmal den Mast genauer unter die Lupe nehmt. So gelangt Ihr an eine Zange, die Ihr natürlich gut gebrauchen könnt. Dann stellt Ihr die Schwimmer auf den Boden und nähert Euch der Kiste. Den Kupferdraht verbindet Ihr mit dem Stromkabel und trennt ihn anschließend mit der Zange durch. Als nächstes füllt Ihr etwas Wasser aus der Pfütze in die Pipette. Um das Vorhängeschloß der Kiste aufzubrechen, solltet Ihr zunächst die Pipette, dann den Feuerlöcher und letztendlich den Schlagstock mit dem Schloß benutzen. Es folgt ein längeres Gespräch, das Euch wieder hinunter ins Unterdeck führt. Dort öffnet Ihr mit Hilfe des Hakens die Truhe. Im Innern befinden sich ein paar Kleider und ein Band. Weiter geht's ein Stockwerk höher, wo Ihr Euch mit der Zange eine der Klampen angelt. Diese Klampe verbindet Ihr mit dem Ruder und dem Band. Eine weitere Zutat ist der Nagel, den Ihr vorher jedoch mit der Zange verbiegen müßt. Im Kabuff zieht Ihr mit dem Bootshaken die Schluppe herunter. Wenn Ihr das Ende des Seils etwas genauer betrachtet, entdeckt Ihr eine Rille, in die Ihr den Korkenzieher

steckt und das Seil herumbindet. Dadurch öffnet sich die Luke neben den Kisten. Mit Hilfe des Seils könnt Ihr nun einen Eimer hinaufziehen. In diesem Eimer befindet sich ein Schwert, das Ihr sehr gut gebrauchen könnt. Bevor Ihr Euch wieder der Kontaktperson zuwendet, solltet Ihr noch schnell den Korkenzieher aus der Rille holen.

## Kapitänskajüte

Der nächste Abschnitt entführt Euch in die Kapitänskajüte. Hier findet Ihr unter dem Stuhl (hinter dem Schreibtisch) einen Silberschlüssel. Die Schublade des Büros läßt sich mit dem Messingschlüssel öffnen und verbirgt einen Dolch sowie ein Löschpapier. Auf dem Balkon findet Ihr nach mehrmaligem Hinsehen eine Flagge am Fahnenmast. Weiter geht's im Schlafzimmer, wo Ihr im Schrank eine Schale und etwas Rietsalz entdeckt. Auf dem Tisch befinden sich ein paar Bananen, die Ihr ebenfalls mitgehen laßt. Des weiteren ist der Messingschlüssel im Waschraum (genauer gesagt unter dem Teppich) von gewissem Interesse für Euch. Letztendlich schlitzt Ihr mit dem Dolch den Teppich im Schlafzimmer auf und klettert durch die Falltür nach unten.

Von dort aus begeben Ihr Euch in den Raum, in dem Ihr begonnen habt. Mit dem Dolch bearbeitet Ihr zweimal hintereinander die Feder auf dem Boden der Kiste. Als Belohnung erhaltet Ihr etwas Reispuder und ein Taschentuch. Anschließend watschelt Ihr wieder in die Vorratskammer, um das Reispuder gleich mal am Pfosten auszuprobieren. Wenn Ihr dann den Pfosten etwas genauer untersucht, entdeckt Ihr eine kleine Öffnung, die sich mit dem Korkenzieher öffnen läßt. Mit dem gefundenen Dietrich könnt Ihr nun die beiden noch verschlossenen Türen auf dem Gang öffnen. Im linken Raum findet Ihr in der Schublade des Sekretärs einen Siegelstempel. Außerdem verbirgt sich hinter dem Vorhang ein goldener Käfig, den Ihr unbedingt mitnehmen solltet.

Im rechten Raum dagegen befindet sich in einem der Regale ein Flakon mit einer Kupferlegion. Nachdem Ihr all diese Dinge eingesteckt habt, solltet Ihr wieder zurück in den Waschraum der Kapitänskajüte düsen. Um dem Waschbecken einen neuen Glanz zu verleihen, benutzt Ihr das Poliermittel mit dem Taschentuch und



# NLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETT ÖSUNGEN (je 15,-) • LÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

20.000 Meilen u. d. Meer	I	Curse of Enchantment	(L P)	Total Heritage	I	King's Quest 1	I P	Miracle Warriors	I	Star Flight 1	I A
688 Attack Submarine	I	Curse of the Aztec Bonds	(L P)	Final Fantasy Legend	I	King's Quest 2	I P	Monkey Island 1	(I P) A	Star Flight 2	I A
2.16 Quest	(I P)	Beggar of Annon Ro	(L P)	Fire Brigade	I	King's Quest 3	I P	Monkey Island 2	I P	Star Trek - 25th Ann.	(I P) A
Abandoned Places	I	Dark Wolf	(I P)	Fish	I	King's Quest 4	I P	Norcom 6	I P	Star Trek 5	I A
Ad Lib Soundkarte	I	Day of the Viper	I P	Fountain of Dreams	I	King's Quest 5	(I P) A	Norcom 7	I P	Star Trek 6	I A
Adventure of Link	I	Death Knights of Krynn	(L P)	Freddy Phantoms	(L P)	King's Quest 6	I P	Norcom 8	I P	Star Trek 7	I A
Airborne Ranger	I	Demons & Am. Civ. War	I	Future Wars	(L P)	Kingdoms of England	I	Norcom 9	I P	Star Trek 8	I A
Alone in the Dark	(I P)	Defender of the Crown	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 10	I P	Star Trek 9	I A
Altamira Reality - City	I	Diele Ya 2	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 11	I P	Star Trek 10	I A
Altamira Reality - Dungeon	I	Diele Ya 2	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 12	I P	Star Trek 11	I A
Amazon-Guardians of Eden	(I P)	Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 13	I P	Star Trek 12	I A
Red Blood	I	Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 14	I P	Star Trek 13	I A
Reliance of Power 1990 Ed.	I	Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 15	I P	Star Trek 14	I A
Reign of the Cosmic Forge	(I P)	Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 16	I P	Star Trek 15	I A
Reid's Tale 1	I	Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 17	I P	Star Trek 16	I A
Reid's Tale 2	I	Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 18	I P	Star Trek 17	I A
Reid's Tale 3	I	Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 19	I P	Star Trek 18	I A
Battle of Anistam	I	Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 20	I P	Star Trek 19	I A
Battlehawks 1942	I	Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 21	I P	Star Trek 20	I A
Battles of Napoleon	I	Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 22	I P	Star Trek 21	I A
Battlechase	I	Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 23	I P	Star Trek 22	I A
Black Cauldron	I	Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 24	I P	Star Trek 23	I A
Blackboard	I	Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 25	I P	Star Trek 24	I A
Bubble Ghost	I	Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 26	I P	Star Trek 25	I A
Buck Rogers	I	Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 27	I P	Star Trek 26	I A
Cadaver	I	Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 28	I P	Star Trek 27	I A
Carrier Command	I	Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 29	I P	Star Trek 28	I A
Champions of Krynn	I	Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 30	I P	Star Trek 29	I A
Chaos Strikes Back	I	Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 31	I P	Star Trek 30	I A
Chrono Quest 1	I	Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 32	I P	Star Trek 31	I A
Chrono Quest 2	I	Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 33	I P	Star Trek 32	I A
Codename: Lemon	(I P)	Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 34	I P	Star Trek 33	I A
Colonel's Bequest	I	Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 35	I P	Star Trek 34	I A
Conquests of Camelot	(I P)	Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 36	I P	Star Trek 35	I A
Conquests of the Longbow	I	Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 37	I P	Star Trek 36	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 38	I P	Star Trek 37	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 39	I P	Star Trek 38	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 40	I P	Star Trek 39	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 41	I P	Star Trek 40	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 42	I P	Star Trek 41	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 43	I P	Star Trek 42	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 44	I P	Star Trek 43	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 45	I P	Star Trek 44	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 46	I P	Star Trek 45	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 47	I P	Star Trek 46	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 48	I P	Star Trek 47	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 49	I P	Star Trek 48	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 50	I P	Star Trek 49	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 51	I P	Star Trek 50	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 52	I P	Star Trek 51	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 53	I P	Star Trek 52	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 54	I P	Star Trek 53	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 55	I P	Star Trek 54	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 56	I P	Star Trek 55	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 57	I P	Star Trek 56	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 58	I P	Star Trek 57	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 59	I P	Star Trek 58	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 60	I P	Star Trek 59	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 61	I P	Star Trek 60	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 62	I P	Star Trek 61	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 63	I P	Star Trek 62	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 64	I P	Star Trek 63	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 65	I P	Star Trek 64	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 66	I P	Star Trek 65	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 67	I P	Star Trek 66	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 68	I P	Star Trek 67	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 69	I P	Star Trek 68	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 70	I P	Star Trek 69	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 71	I P	Star Trek 70	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 72	I P	Star Trek 71	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 73	I P	Star Trek 72	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 74	I P	Star Trek 73	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 75	I P	Star Trek 74	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 76	I P	Star Trek 75	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 77	I P	Star Trek 76	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 78	I P	Star Trek 77	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 79	I P	Star Trek 78	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 80	I P	Star Trek 79	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 81	I P	Star Trek 80	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 82	I P	Star Trek 81	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 83	I P	Star Trek 82	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 84	I P	Star Trek 83	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 85	I P	Star Trek 84	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 86	I P	Star Trek 85	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 87	I P	Star Trek 86	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 88	I P	Star Trek 87	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 89	I P	Star Trek 88	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 90	I P	Star Trek 89	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 91	I P	Star Trek 90	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 92	I P	Star Trek 91	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 93	I P	Star Trek 92	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 94	I P	Star Trek 93	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 95	I P	Star Trek 94	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 96	I P	Star Trek 95	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 97	I P	Star Trek 96	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 98	I P	Star Trek 97	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 99	I P	Star Trek 98	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 100	I P	Star Trek 99	I A
		Dolan's Winter	I	Galleons of the Sea	(L P)	Knights of Legend	I	Norcom 101	I P	Star Trek 100	I A

## UNSER WEINNACHTS-ANGEBOT - BEI ANFORDERUNG EINES KUNDENMAGAZINS KOSTENLOS DAS SEGA MAGAZIN DEZEMBER 1993!

**MANIAC MANSION 2**  
PC dv 99.95

**PRIVATEER**  
PC da 99.95

**PIRATES GOLD**  
PC da 109.95

die weiteren Plätze

4. SYNDICATE dv 79.95
5. EYE OF THE BEHOLDER 3 dv 99.95
6. X-WING da 99.95
7. PINBALL DREAMS da 69.95
8. MIGHT & MAGIC 5 dv 99.95
9. EISHOCKEY MANAGER dv 99.95

For den Sie Ihr aktuelles Kundenmagazin sofort an! Wer schnell reagiert, bekommt eine Ausgabe des "SEGA-MAGAZIN" Dezember 1993 dazu. Natürlich kostenlos und unverbindlich.

**CPS**  
Frank Heidak

## NÄHLERANFRAGEN ERWÜNSCHT ANIME VIDEO-FILME - "DIE" COMIC-REIHE - LISTE ANFORDERN!

# AMIGA

1869 dv	79.95	jouhaiken dv	94.95
a train dv	99.95	legends of valour dv	89.95
abandoned places 2 dv	79.95	lemmings 2 da	79.95
adventure 320 us edition da	99.95	lemmings da	69.95
ambassador da	84.95	lethargic dv	79.95
b 17 flying fortress da	84.95	lost vikings dv	84.95
battle of the data disk 2 dv	54.95	lost vikings dv	84.95
battle royale (batt. ista+data) dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
body blows da	74.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
bundesliga manager prof. 2.0 dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
campaign dv	74.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
chaos engine da	64.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
civilization dv	84.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
colossus chess x da	49.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
combat airpower dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
conquestor dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
creatures 2 da	69.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
curse of enchantment dv	89.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
desert strike da	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
draglight dv	84.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
dune 2 da	69.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
dune dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
dynamablast da	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
eishockey manager dv	84.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
eye of the beholder 1 dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
eye of the beholder 2 dv	84.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
f 15 strike eagle 2 da	84.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
flashback dv	69.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
goal dv	69.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
goldens 2 dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
gunship 2000 da	89.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
hombal da	84.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
hombal dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
history line 1914-1918 dv	89.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
indiana jones 3 adventure dv	69.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar 2 dv	69.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95	lotus compiles (1 2 3) da	69.95
ishtar dv	79.95		



säubert das Becken damit. Nun braucht Ihr nur noch das Löschblatt ans Waschbecken zu halten und Ihr könnt eine Geheimnummer erkennen. Mit dem geheimen Code im Gedächtnis begeben sich Ihr Euch zur Kommode. Ihr entdeckt links ein Holzrelief, an das Ihr den Siegelring haltet. Auf diese Weise gelangt Ihr in einen bisher unbekannten Raum. Dort befindet sich auf der Bar ein Grammophon und auf dem Couchtisch ein Plattenteller. Ohne lange Zeit zu verlieren, verläßt Ihr den Raum wieder und geht zurück zur Kapitänskajüte. Hier legt Ihr etwas Riechsalz in die Schale und stellt sie rechts neben dem Schrank auf dem Sofa ab. Fügt noch ein wenig Beize hinzu und stellt anschließend den Käfig auf den Tisch. Um dem ziemlich nervtötenden Vogel die Gefangenschaft etwas zu versüßen, solltet Ihr noch ein paar Bananen in den Käfig tun.

Prompt erscheint der Vogel und Ihr könnt den Käfig mit der Flagge überdecken. Für Unterhaltung sorgt dann das Grammophon, das Ihr zuvor auf den Tisch gestellt habt und eine Platte abspielen laßt (Platte auflegen – Kurbel drehen – Einschaltknopf drücken). Endlich könnt Ihr Euch ungestört dem Schrank widmen. Öffnet diesen und schnappt Euch den Eisenschlüssel aus der Schatulle. Danach solltet Ihr das Wandgemälde etwas genauer unter die Lupe nehmen. Sobald Ihr das Kanonenfeuer im Bild berührt, erscheint ein geheimer Safe. Diesen könnt Ihr mit der Kombination "3E21" knacken. Im Innern des Treasors befindet sich ein kleines Kästchen. Nachdem Ihr es ein wenig untersucht habt, dreht Ihr es nach rechts. Wenn Ihr nun das Kästchen an der oberen Hälfte berührt, erhaltet Ihr einen kleinen Schlüssel, den Ihr später noch gebrauchen werdet. Um an das versteckte Schloß zu gelangen, klickt Ihr das Kästchen erst oben und dann in der Mitte an. Jetzt kommt der gefundene Schlüssel endlich zum Einsatz. Öffnet das Schloß und entnehmt den Revolver. Bevor Ihr Euch wieder ins Zwischendeck zurück begeben solltet Ihr Euch noch schnell den Papageienkäfig einkrallen.

Dort angekommen, zieht Ihr ein zweites Mal an dem Ring mit dem Putzlappen und werft den Käfig in das offene Versteck. Doch kurz darauf nehmt Ihr ihn dort wieder hinaus, um die Falltür etwas genauer zu

untersuchen. Das Schloß könnt Ihr im Handumdrehen mit dem Eisenschlüssel öffnen.

## Mistkäfer

Nachdem Yoruba Euch so höflich gebeten hat, den Skarabäus wiederzubeschaffen, bleibt Euch wohl nix anderes übrig, als auf die Suche zu gehen. Als erstes solltet Ihr die Ritze zweimal anklicken und den funkelnden Gegenstand mit der Zange herausangeln. Bei dem Gegenstand handelt es sich um einen Anhänger, den Ihr Yoruba unbedingt mal zeigen solltet. Yoruba schenkt Euch das Teil und Ihr könnt es mit der Pistole verbinden. Aus purer Dankbarkeit befreit Ihr nun Yoruba von seinen Fußfesseln. Anschließend schnappt Ihr Euch einen Baumwollballen (links hinten) und legt ihn unter den Mast. Schaut Euch dieses faszinierende Bauwerk etwas genauer an und steckt dann die Zange in die Tür. Aus Langeweile stochert Ihr mit dem Bootshaken im obersten Regal und prompt fällt eine Rumflasche hinunter. Der Ordnung halber wischt Ihr mit dem Schwamm über die Flasche und erhaltet ein Etikett, das Ihr sofort Melkior überreichen solltet.

## Kokosnuß

Am Strand der netten kleinen Insel angekommen, watschelt Ihr, nachdem Euch Yoruba ein Holocom überreicht hat, zum idyllischen Wasserfall und redet mit dem sympathischen Jungen. Nach einer kurzen Unterhaltung wickelt Ihr die Flagge um das Tier des Jungen. Die Kokosnuß, die dort so hilflos am Boden liegt, solltet Ihr mit Hilfe des Korkenzieher öffnen. Mit der Pipette zapft Ihr dann etwas Flüssigkeit aus der tropischen Hülsenfrucht ab. Den erhaltenen Saff verabreicht Ihr dem vor sich hin kränkelnden Tierchen. Als Dank erhaltet Ihr das Paßwort, mit dem sich die Felstür eigentlich öffnen lassen müßte. Leider reagiert der Mechanismus nur auf die Stimme des Papageien. Also laßt Ihr Euren gefiederten Freund diese Aufgabe erledigen.

Schließlich gelangt Ihr zum großen Magier, mit dem Ihr erstmal ein kleines Schwätzchen führen solltet. Leider ist dieses Gespräch nur von kur-

zer Dauer und

Ihr steht wieder vor verschlossenen Türen. Doch anstatt den Kopf hängen zu lassen, öffnet Ihr mit dem Flachs Schlüssel den Käfig und erhaltet zur Belohnung ein paar Goldstücke. Die Taler steckt Ihr uneigennützig in den Schlitz der Tür. Von Makandal erhaltet Ihr dann einen Auftrag, den es in einer bestimmten Zeit zu lösen gilt (also lieber einmal mehr abspeichern, als einmal zu wenig). Ohne lange Zeit zu verlieren, nehmt Ihr Euch im Haus von Dehlia das Rezeptbuch vom Tisch. Sobald die Frau verschwunden ist, schnappt Ihr Euch den Spiegel und haltet diesen der Spinne vor. Panik-

artig verläßt das niedliche Krabbeltier den Tatort und Ihr könnt ungestört das Kleidungsstück vom Thresen klauen.

Irgendwann erscheint dann auch wieder die Hausbesitzerin Dehlia und überreicht Euch einen Trank, den Ihr natürlich dankend annimmt. Danach geht's wieder zurück in die Behausung des Wunderheilers Makandal. Der große Magier schenkt Euch einen Drink ein und wartet darauf, daß Ihr etwas unternimmt. Also öffnet Ihr die Fenster und legt den Holocom auf den Tisch. Aktiviert Ihr nun diesen, erscheint



# IN TIME

ler. Beide Dinge zusammengemixt ergeben einen herrlichen Sprachtrunk. Also schnell zurück zur Plantage und mit Serapion (in der Hüfte) sprechen. Überreicht Serapion den Sprachtrunk und sprecht ihn nochmals (2x) an. Endlich erhaltet Ihr ein paar wichtige Informationen und außerdem ein wenig Kochsalz. Dieses Salz läßt sich mit Hilfe des Umwandlers in Zucker verwandeln.

Mit dem Zucker wiederum könnt Ihr den niedlichen kleinen Hund beruhigen. Weiter geht's in der Küche, wo Ihr auf dem Tisch einen Sack findet. Bevor Ihr diesen Sack mit Glut aus der Feuerstelle füllt, solltet Ihr noch die Blume und die Vanille entnehmen. Anschließend legt Ihr den brennend heißen Sack auf den Hocker. Die Schlange kriecht hinein und Eure Falle schnappt zu. Kurzerhand werft Ihr den Sack samt Inhalt ins Feuer, womit Ihr einen unangenehmen Zeitgenossen weniger hättet.

Es folgt das wahrscheinlich letzte Rendezvous mit dem skrupellosen Oberschurken Jarlath. Ihr beendet diese nette Zusammenkunft, indem Ihr Jarlath die Blume unter die Nase haltet. Dann endlich habt Ihr das Abenteuer überstanden und könnt in aller Ruhe den wohlverdienten Abspann genießen.

## Betrayal at Krondor

Alexander Diebold aus Berlin ist unter die Rätselnüsse gegangen und hat alle Schatztruhen in Dynamix Rollenspiel geknackt.

Die Codes stammen aus der deutschen PC-Version. Ein kleiner Tip am Rande: Man sollte – sofern man genug Geld hat – seine Rüstung und Waffen in einem Tempel segnen lassen. Hierbei ist zu beachten, daß die verschiedenen Götter unterschiedlich starken Schutz bieten. Deshalb möglichst von Lims-Kragma oder Kahooli (Stufe 3) segnen lassen (z.B. im Tempel Kahooli). Schlechter sind Dala oder Tith (Stufe 2/1).

### Drei Buchstaben

EIS  
TOD  
TOT

### Vier Buchstaben

ATEM  
BUCH  
BLUT  
DORN  
ECHO  
EIER  
EILE  
GELD  
GRAB  
HAAR  
HERD  
HOLZ  
LOCH  
MUND  
NAME  
RING  
ROST  
SARG  
SEIL  
SIEB  
SIEG  
TUER  
WEGE  
WIND  
ZAUM

### Fünf Buchstaben

ASCHE  
AUGEN  
BARDE  
BARON  
BESEN  
BULLE  
DOLCH  
FEUER  
FLUSS  
HONIG  
JACKE  
KATZE  
KERZE  
KNOPF  
LAERM  
LEBEN  
MAGEN  
MAUER  
MILCH  
MUEDE  
MUSIK  
NEBEL  
OZEAN  
PFEIL  
PFLUG  
RAUCH  
REGEN  
RINDE  
SAEGE  
SCHUH  
TEICH  
TISCH  
TRUHE  
WEBER

### Sechs Buchstaben

AEPFEL  
DAUMEN  
DISTEL  
FALSCH  
FLOEHE  
FOHLEN  
GALGEN  
GEDULD  
GLOCKE  
HENKER  
HIMMEL  
KARTEN  
KNOTEN

KOHLN  
KUECHE  
MESSER  
NICHTS  
ORANGE  
PADDEL  
PFEIFE  
REITER  
SATTEL  
SCHATZ  
SCHUHE  
SPINNE  
SPOREN  
SPUREN  
STERNE  
STILLE  
STREIT  
STUFEN  
TROLLE  
WASSER

### Sieben Buchstaben

ALKOHOL  
BRUECKE  
FLASCHE  
FREMDER  
FRIEDEN  
GEDANKE  
GESTERN  
KANOSSA  
LOECHER  
OUADRAT  
SCHWAMM  
SPIEGEL  
TROMMEL  
WALNUSS  
WUERFEL  
ZUKUNFT  
ZWIEBEL

### Acht Buchstaben

ALPHABET  
BRANDUNG  
DELEKHAN  
DIE TOTEN  
HANDTUCH  
MATRATZE  
PRIESTER  
SCHATTEN  
SCHIMMEL  
SCHNECKE  
TAG NACHT  
WILDROSE

### Neun Buchstaben

EISZAPFEN  
GEHEIMNIS  
LUFTBLASE  
RATSCHLAG  
SAEGEMEHL

### Zehn Buchstaben

DUNKELHEIT  
GLAMREDHEL  
HANDSCHUHE  
HUFSCHMIED  
SCHLUESSEL  
WASSERFALL

### Elf Buchstaben

EISKRISTALL  
PFERDTAUSCH  
SCHUBKARREN  
SONNENLICHT  
VERSPRECHEN

das Hologramm von Melki-or. Makandal ist davon so beeindruckt,

daß er kurzerhand die Flucht ergreift. Ihr nutzt die günstige Gelegenheit und schüttet den Trank von Dehlia in Makandals Glas. Bevor es wieder zurück zu Dehlia geht, solltet Ihr noch schnell das Glas und den Hologramm einstecken.

### Jarlath go home

Nach einer längeren Unterhaltung begeben sich Ihr zu Dehlia und Makandal. Als Belohnung erhaltet Ihr einen Verstärker und einen Umwand-



# Inserentenverzeichnis

A 3 GmbH	4	Markt & Technik	
		Buchverlag	140/141
Bachler	123	Markt & Technik	
Bastei Verlag	33	Verlag	34
Berry Lösungsservice	61	Max Design	4. US
Bomico	31, 91	Media Point	11
Bundeszentrale für		Megaplay	44
gesundheitliche		Micro Magic	104
Aufklärung	53	Multimedia Soft	115
		Novatec	135
Call and Play	131		
Cecom	42	Office Data	103
Chrono Versand Service	133	Okay-Soft	136
CPS Heidak	73	Orchid Technology	3. US
Cybersoft	14		
		Peroka-Soft	106
Dacota	127	Pfister	12
Dongleware Verlag	13	Playsoft	136
Dynamic Soft	135	Power Soft Versand	137
Dynamics	114		
		Ripple Communications	69
Esser-Soft	16		
Fantasy Productions	107	Soft & Hardware	136
Funtastic		Soft & Sound	129
Computerware	97, 128	Softhek	17
		Softi	105
Galaxy	33	Softsale	119
Game Gallery	128	Software 2000	23, 121
Games Unlimited	10, 32	Software Corner	108
Graf Software	114	Sony Electronic	
Gross Elektronik	106	Publishing	17
GS Computer	128	Spielraum-Versand	43
		Sunflowers	2. US/3, 8/9
Happy Soft	139		
Hard & Soft	114	Traumwelt	111
		Traumfabrik	18/19
Joysoft	101	Turtle Soft	45
Karosoft	63		
KM Computer	20	Verkosoft	67
		Versand 99	113
Logibyte	115	von Ohlen	137
Magic Bytes	15	Westfaltenhalle	42
Magic Line	134	Wial Versand	124/125

# Impressum

**Chefredakteur:** Michael Hengst (mh) – verantwortlich für den redaktionellen Teil  
**Stellvertretender Chefredakteur:** Volker Weitz (vw)  
**Chefin vom Dienst:** Ulrike Peters (up)  
**Redaktion:** Christian von Duisburg (cd), Knut Gollert (kn),  
 Manfred Neumayer (mn), Sönke Steffen (js)  
**Redaktionsassistent:** Susan Sablowski  
**Sekretariatsassistent:** Angelika Rottner

**So erreichen Sie die Redaktion:**  
 Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/46 13-50 46

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

**Manuskripteinsendungen:** Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollen sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honoräre nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

**Layout:** Katja Miles, Conny Pflanzner, Sandra Matting  
**DTP-Operatoren:** Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer  
**Titellayout & Computergrafik:** Wolfgang Bems, Alexander Gerhardt  
**Fotografie:** Roland Müller  
**Titel:** Fantasy Productions

**Anzeigenleitung:** Hannelore Schmidt (152)

**Anzeigenverwaltung und Disposition:** Stefanie Zipl (168)

**Auslandsrepräsentanten:**

**Großbritannien:** Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602

**USA:** M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739

**Taiwan:** Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950

**Japan:** Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709

**Italien:** Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482

**Holland:** Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572

**Israel:** Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944

**Korea:** Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789

**Hongkong:** The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857

**Anzeigenpreise:** Es gilt die Preisliste Nr. 3 vom 1. Januar 1993

**So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:**  
 Tel.: 089/4613-152, Telefax: 089/4613-789

**Vertriebsleitung:** Benno Gaab

**Bestell- und Abonnement-Service:**

Power Play Aboservice

Postfach 1163, 74168 Neckarsulm

Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244

Einzelheft: DM 6,50

Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 69,90

(inkl. MwSt, Versand und Zustellgebühr)

Jahresabonnement Ausland: DM 84,- (Luftpost auf Anfrage)

Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg,

Tel.: 0662/643866, Jahresabonnement: öS 588,-

Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,

Jahresabonnement: sFr. 78,-

**Vertrieb Handel:** MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85396 Eching, Tel.: 089/319006-0

**Erscheinungsweise:** monatlich

**Leitung, Herstellung & Technik:** Klaus Buck (180)

**Druck:** E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerslr. 31, 74523 Schwäbisch-Hall

**Urheberrecht:** Alle in POWER PLAY erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

**Haftung:** Für den Fall, daß in POWER PLAY unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

**Sonderdruck-Dienst:** Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden.

Anfragen an Ernst Fischer, Tel.: 089/4613-842, Fax: 089/4613-5041.

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

© 1993 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

**Vorstand:** Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll

**Verlagsleiter:** Wolfram Höller

**Produktionschef:** Michael Koeppel

**Direktor Zeitschriften:** Michael M. Pauly

**Anschrift des Verlages:**

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,

Postfach 1304, 85531 Haar bei München,

Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100

PZD Kennziffer B 10542E



# Videospieletips

## TIP DES MONATS

### Shadowrun (Super NES)

Michael Pallasch aus Rüm-  
mingen zockte das beste  
Sf-Rollenspiel für Nintendos  
Super NES in nächtelanger  
Arbeit durch und sandte uns  
die Komplettlösung des End-  
zeitspektakels.

#### Tips & Tricks:

– man sollte sich so schnell  
wie möglich zum Magier und  
Decker "befördern":

Um Magier zu werden,  
braucht man das DOG COL-  
LAR (verliert der Hund beim  
Water Fountain, wenn man  
das Broken Gate öffnet),  
den GHOUL BONE (bekommt  
man auf dem Friedhof; man  
muß einige Ghoule abknallen,  
bevor man in kriegt) und die  
LEAVES (kriegt man im Club  
Jagged Nails (Daley Station;  
man kommt erst rein, wenn  
man die Straßengänge RUST  
STILETTOS besiegt hat),  
wenn man mit Kitsune redet  
(ask about DOG), und schon  
hat man die Leaves. Nun  
braucht man nur noch zu den  
Docks (auch Daley Station)  
zum Tempel von Hund zu  
gehen.)

Decker wird man, indem  
man zum Streetdoc Ed geht  
(Old Town Station). Vorher  
muß man noch dem Elfen im  
Sputnik Club reden (talk, man  
erhält das Stichwort DECKER)  
und dann mit dem Club Mana-  
ger vom Grim Reaper Club  
(ask about DECKER, man er-

hält das Stichwort DATA-  
JACK). Man fragt ihn nach DA-  
TACK woraufhin er anbietet,  
Jack zu untersuchen (für 500  
Nuyen). Man stimmt zu und Ed  
macht sich an die Arbeit. Er  
fängt an, an Jack's Datajack  
rumzufummeln und aktiviert  
dabei eine CORTEX BOMB,  
welche er nicht deaktivieren  
kann. Nun sollte man so  
schnell wie möglich zur Daley  
Station fahren. Hier angekom-  
men, überquert man die  
Straße beim Zebrastreifen und  
geht nach unten in das Haus,  
wo die vielen Fensterschützen  
sind. Man redet mit der Se-  
kretärin über CORTEX BOMB,  
die Jack daraufhin die Tür öff-  
net. Nun redet man nur noch  
mit dem Doktor (er entfernt die  
Bombe für 2 000 Nuyen), und  
schon kann man die Matrix be-  
treten.

#### Die Zaubersprüche:

INVISIBILITY: Wasser aus  
einer sauberen und einer ver-  
schmutzten Quelle (Wasser,  
Toxic Water). Für das Wasser  
und das Toxic Water braucht  
man die Potion Bottles (3 000  
Nuyen)



ARMOR: die Reste von  
einer kalt- und einer, warm-  
blütigen Kreatur (Ghoule Bone,  
Black Ink). Für die Black Ink  
braucht man die Black Potion  
Bottle (6 000 Nuyen)

SUMMON SPIRIT: zwei  
Dinge von Hund (Dog Collar,  
Dog Tag)

FREEZE: die Reste von  
zwei Meereskreaturen (Mer-  
maid Scales, Serpent Scales)

POWERBALL: zwei Gegen-  
stände, die sich nicht in der  
Erde befanden (Leaves, ???)

Wasser – Water Fountain,  
Toxic Water – Bremerton (Poi-  
son Ooze), Black Ink – Docks

(letztes Lagerhaus, Octopus),  
Dog Tag – Bremerton (Hund),  
Mermaid Scales – Docks  
(nachdem das Ice an die  
Docks geliefert wurde), Ser-  
pent Scales – Drake Volcano

– Karmapunkte en masse  
kriegt man in den Katakomben  
unter dem Dark Blade Club  
(Daley Station). Man stellt sich  
einfach gleich am Anfang  
hinter den Sarg. Die Ghoule  
laufen nicht am Sarg vorbei  
und man kann sie in aller Ruhe  
abknallen.

Man sollte außerdem alle  
Heckenschützen, "Peepholes",  
etc. abknallen, da auch sie  
reichlich Karmapunkte bringen.

– Man sollte sich so schnell  
wie möglich die Mesh Wire  
Jacket besorgen.

– Die besten Zaubersprüche  
im ganzen Spiel sind meiner  
Meinung nach HEAL (logisch)  
und INVISIBILITY (wenn man  
nicht gesehen wird, wird man  
auch nicht angegriffen). Ganz  
nützlich ist auch SUMMON  
SPIRIT (auf Level 6 bei einem  
Gegner bis zu 33 Hitpoints).

– Die besten NPCs sind  
meiner Meinung nach:

Decker: Steelflight (Jagged  
Nails) 5 000 Nuyen

Magier: Dances With Clams  
(Sputnik Club) 2 000 Nuyen

Mercenaries: Frogtongue  
(Wastelands) 1 500 Nuyen

– Man sollte alle Charak-tere,  
die irgendwo rumlaufen,  
befragen. Nur so kann man  
sicher sein, alle Infos und  
Stichwörter zu bekommen, die  
man braucht um das Game  
zu lösen.

– Save Early, Save Often!

#### Die Lösung

Zu Beginn des Spiels befin-  
de ich mich in der Leichenhal-  
le. Ich nehme das Scalpel und  
das Slab Patch aus dem Kühl-  
schrank und gehe durch die  
Tür. Draußen auf der Straße  
stelle ich mich dem vorbeiren-  
nenden Typen in den Weg und  
rede mit ihm (talk). Ich erfahre  
etwas über Hitmen und Fire-  
arms. Anschließend renne ich  
hinter ihm her in die Gasse, wo  
er gekillt wird. Ich schnappe  
mir die Beretta und erschieße  
den Ork (Lederjacke nicht ver-  
gessen, examine body). Jetzt  
gehe ich weiter in die Gasse  
hinein und treffe einen Hund,  
mit dem ich rede (talk). Dieser  
sagt mir, das ich drei Talis-  
mane brauche und an-  
schließend den Tempel von  
Hund aufsuchen muß. Nun  
gehe ich wieder zurück in  
Richtung Leichenhaus zum  
Water Fountain. Ich öffne das  
Broken Gate und lasse den  
Hund hinaus, welcher darauf-  
hin ein DOG COLLAR verliert  
(erster Talisman). Weiter gehe  
ich nach unten die Straße ent-  
lang, in das rote Haus und in  
die erste Tür. Hier untersuche  
ich den Herrn am Boden und  
finde einen Schlüssel (Appar-  
tement 6). Jetzt nehme ich  
noch die Nachricht vom Tisch  
mit und verlasse das Haus.  
Es geht weiter nach oben,  
dann links und wieder gerade-  
aus in das ebenfalls rote  
Gebäude. Die dritte Tür auf  
der rechten Seite schließe ich  
mit dem Door Key auf und be-  
trete das Appartement. Hier  
schaue ich das Videophone  
an (examine), nehme die  
Nachricht vom Tisch und  
öffne den Aktenschrank, worin  
sich ein paar Nuyen befinden.  
Anschließend nehme ich die  
Shades vom Nachttisch und  
setze sie auf (useshades).  
Jetzt kann ich noch das  
Bett benutzen und abspei-  
chern. (TIP: in den ersten zwei  
Räumen auf der rechten  
Seite kann man immer  
wieder reingehen und sich so  
ein paar Karmapunkte und  
Nuyen verdienen.) Ausge-  
schlafen gehe ich dann zu  
dem Gebäude, welches sich



oberhalb der Gasse befindet, in welcher ich die Beretta fand. In der zweiten Tür von rechts finde ich ein Cyberdeck und einen Computer, den ich mit Hilfe eines Deckers benutzen kann. Also gehe ich weiter in das rote Haus auf der selben Straßenseite in die zweite Tür und rede mit dem Typen (talk, ask about SHADOWRUNNER, ask about HIRING). Nun muß ich mir nur noch 500 Nuyen besorgen, und schon kann ich einen Decker anheuern.

In der Zwischenzeit gehe ich noch schnell in den Grim Reaper Club und quetsche erst den Busy Man (talk, ask about HEAL, ask about STREET-DOC) und dann den Club Patron (give ICE TEA, talk, ask about TICKET, ask about MARIA, ask about GRINDER, ask about LONE STAR) aus. Im Grim Reaper Club heuere ich den Decker Hamfist an und gehe zu dem Computer. Nachdem ich diesen Computer geknackt habe, bekomme ich 1 000 Nuyen und einen Datenfile.

Jetzt gehe ich zurück zu dem Typen, mit dem ich über SHADOWRUNNER geredet habe, und frage nach LONE STAR. Für 150 Nuyen verkauft er ein Lone Star Badge, das ich an meiner Jacke befestige.

Nun kann ich zurück zum Leichenhaus gehen und den Mortician über GRINDER be-

fragen. Daraufhin öffnet der Mortician die zwei Aktenschränke und ich kann die Tickets und den Credstick mitnehmen. Ich gehe zurück zum Appartement und lese die Ripped Note (examine). Jetzt rufe ich Sassie an, rede über calls (talk, ask about CALLS). Ich erfahre etwas über GLUTMAN und rufe diesen an. Die Sekretärin teilt mir mit, daß er sich im The Cage befindet, also mache ich mich auf den Weg dorthin. Unterwegs mache ich noch einen Zwischenstop am Friedhof. In einer der Kryptas (man öffnet sie mit dem Scalpel) befindet sich ein verwundeter Shamine. Ich heile in mit dem Slab Patch und erhalte als dank einen MAGIC FETISH (use Slab Patch, talk). Danach kille ich noch ein paar Ghoule, bis ich den GHOUL BONE erhalte (zweiter Talisman). Im The Cage gebe ich dem Türsteher das Ticket und erhalte daraufhin Einlaß. Glutman ist der Typ, der ganz lässig dasitzt. Ich rede mit ihm (talk) und schließlich bringt er mich in Sicherheit.

Auf dem alten Schrottplatz gehe ich als erstes zu dem kleinen Jungen und kaufe sechs Slab Patches. Nun bin ich für die ARENA gerüstet (ganz oben zwischen den Autos durch). Für jeden

erfolgreichen Kampf bekomme ich mehr Geld (man sollte das solange machen, bis man mindestens 4 000 Nuyen hat). Bevor ich den Schrottplatz verlasse, quetsche ich noch den Typen, der die ganze Zeit rumrennt, nach DRAKE aus (talk, ask about DRAKE). Nachdem ich mir die 4 000 Nuyen verdient habe, damit der King mich rausläßt, "befördere" ich mich, wie oben beschrieben, zum Decker und Magier.

Jetzt bekomme ich von Hund den Auftrag, einen Rattenshamanen zu geeken. Dieser befindet sich auf dem Friedhof, zu dem man nur vom Bahnhof aus gelangt. Da ich aber gerade an den Docks bin, kann ich auch gleich noch in die erste Tür gehen und den dort befindlichen Computer knacken (man erhält 2 000 Nuyen und einen Datenfile). Nachdem ich den Rattenshamanen beseitigt habe, gehe ich zurück zu Hund und erstatte Bericht.

Jetzt wird es Zeit, dem Dark Blade Club einen Besuch abzustatten. Ich gehe zu Kitsune und befrage sie über JESTER SPIRIT. Jetzt erhalte ich das Stichwort DARK BLADE und VAMPIRES. Ich rede mit der Frau hinter der Theke über VAMPIRES und erhalte das Stichwort STROBES, mit dem ich zu dem anderen Club Manager gehe (ask about STROBES, man erhält ein Blitzlicht).

anschließend gehe ich zum Magie Shop und befrage die Besitzerin ebenfalls über DARK BLADE. Ich erhalte die Telefonnummer des Clubs und rufe dort an (ask about MAGIC FETISH). Jetzt kann ich den Club betreten. Nun brauche ich nur noch den STAKE zu kaufen, und schon

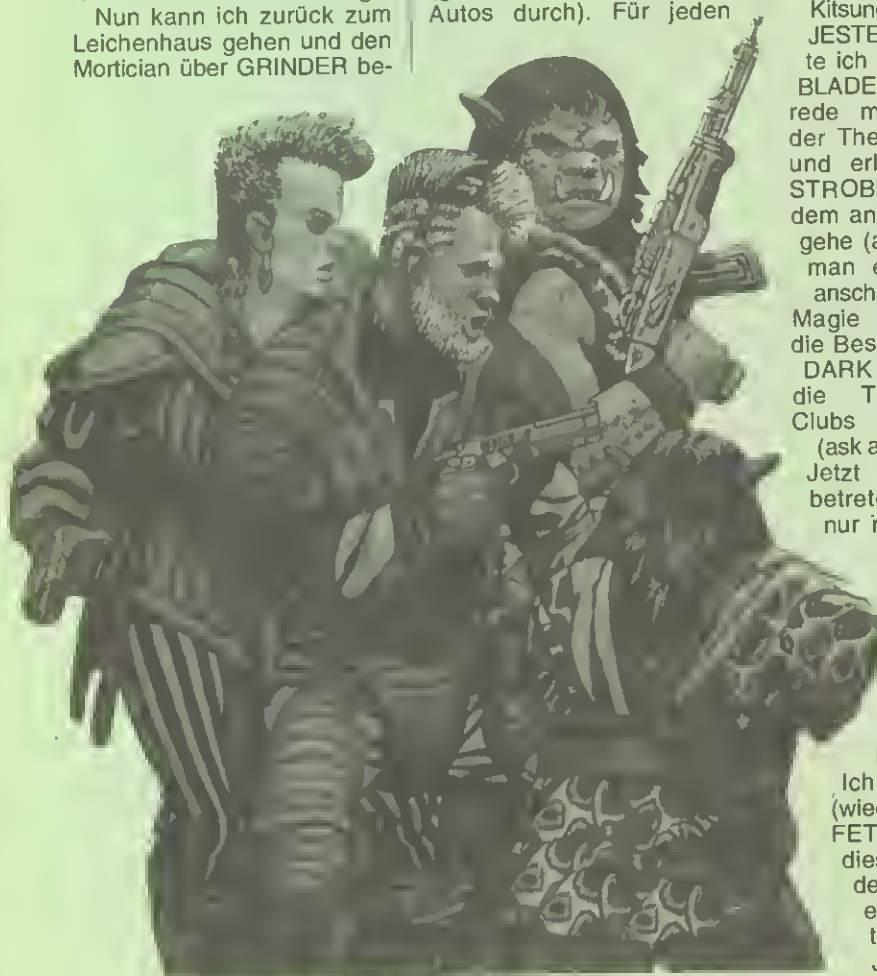
kann ich auf Vampirjagd gehen. Ich rede mit dem Magier am Eingang (ask about MAGIC FETISH) und werde aufgefordert, nach links oben zu gehen. Ich rede mit Vladimir (wieder ask about MAGIC FETISH) und gebe ihm diesen. Vladimir verwandelt sich daraufhin in einen Vampir und flüchtet durch die Wand. Jetzt knacke ich noch



schnell die Computer (10 000 Nuyen, Datenfile (unbedingt LESEN)) und gehe dann durch die Tür ganz unten (Schlüssel mitnehmen). Jetzt kann ich durch die mittlere Tür gehen, die angreifenden Typen abknallen, nach oben gehen, wieder die Typen umlegen und anschließend das Bronze Gate mit dem Schlüssel aufschließen. In den Katakomben halte ich mich nicht lange auf und gehe einen Bildschirm weiter. Am unteren Bildschirmrand des zweiten Bildschirms befindet sich die Treppe zur Gruft des Vampirs. Ich kille die Ghoule, blende den Vampir mit den STROBES und bedrohe ihn anschließend mit dem STAKE.

Jetzt frage ich nach JESTER SPIRIT und erfahre, das er NIRWANDA heißt. Da ich aber den Datenfile gelesen habe, weiß ich, daß das nicht stimmt. Ich klicke auf EXIT und bedrohe ihn erneut mit dem STAKE. Wenn ich ihn nun wieder nach NIRWANDA frage, gibt er zu, das der JESTER nicht Nirwanda, sonder LAUGHLYN heißt. Ich gehe zu den Docks und den Bootssteg entlang. Den dort wartenden Orc erschieße ich und nehme das EXPLOSIV an mich. Jetzt spreche ich mit dem netten Boat Driver (ask about DOCKS, ask about BREMERTON, ask about MERMAIDS). Danach gehe ich ins Wastelands und spreche mit dem Club-Manager. Dieser sagt mir, das er kein ICE mehr hat (talk). Ich gehe zu dem Herrn im grauen Anzug unter der Treppe und spreche ihn auf ICE an.

Er fragt nun, wo man das ICE hinhaben möchte und ich sage ihm, daß ich es an die DOCKS haben will. Wenn ich nun wieder zu den DOCKS gehe, fährt mich der BOAT



DRIVER zu der BREMERTON, einem verlassenen Schiff, das dem JESTER als Unterschlupf dient (an Bord des Schiffes findet man einen Hund, den man töten muß, DOG TAG). Die letzte Tür, die verschlossene, kann ich mit Hilfe der CROWBAR öffnen und so das Schiff betreten. Ich betätige den Switch und die untere Tür geht auf. Ich gehe die Treppe nach oben und den Gang entlang durch die Tür. Die nächsten Treppen gehe ich nach unten bis zu dem Raum mit dem Tresor. Den Orc MUSS ich killen, um an den Safe Key zu gelangen. Ich nehme den DETONATOR (die Broken Bottle kann man zurücklassen) und gehe wieder zurück. Jetzt gehe ich nach unten bis in den Raum mit dem POISON Ooze (schwarz, Toxic Water), beseitige dieses und weiter die Treppen nach unten. In dem Raum mit dem Safe benutze ich die TIME BOMB (Explosive + Detonator) mit dem Safe und erhalte so eine GREEN BOTTLE mit Toxic Dissolver. Ich gehe wieder nach oben und dann nach rechts bis zu dem Raum mit den zwei grünen Schleimbeuteln. Mit dem TOXIC DISSOLVER wird das obere aus dem Weg geräumt



und ich kann die Switches benutzen. Weiter geht es durch die Tür und dann durch das Dimensionstor (VORSICHT: MINEN). Das Naga sollte für mich kein Problem sein. Auf den JESTER schieße ich so lange, bis er etwas sagt. Jetzt kann mit ihm reden und ihm seinen wahren Namen sagen (ask about LAUGHLYN). Daraufhin ist er besiegt und ich kann ihn nach DRAKE fragen. Jetzt noch den JESTER einstecken (pick up JESTER) und schon kommt ein zweites Dimensionstor durch das ich wieder zu den Docks gelange.

Meine nächste Station ist das DRAKE HO. Ich benutze den Computer um den Lift zu aktivieren und komme so in den 2. Stock. Genauso mache ich es in den anderen vier

Stockwerken, bis ich dann irgendwann auf dem Dach angekommen bin (man sollte JEDEN Computer benutzen, entweder gibt es Nuyen oder Datenfiles). Dem Piloten sage ich, er solle mich zum VOLCANO fliegen. Der Volcano ist genauso wie das Drake HO zu lösen, nur das es hier abwärts statt aufwärts geht. Drake besiege ich, indem ich mich unsichtbar mache und den JE-



STER auf DRAKE benutzt. Jetzt noch ein paar mal SUMMON SPIRIT, und Drake ist hinüber. Nachdem Drake besiegt ist, gehe ich in den oberen Raum und rede mit dem Professor. Ich erfahre, das ANEKI hinter dem ganzen steckt und bekomme den Eingangscode für den Aneki-Computer. Also mache ich mich auf den Weg zu Aneki, um der AI eins auszuwischen. Wieder säubere ich sämtliche Stockwerke von Unholden und benutze alle Computer, bis ich schließlich dem Computer der AI gegenüberstehe. Flugs das Cyberdeck benutzt, um alle Knoten zu zerstören, und die AI ist Vergangenheit und das Modul durchgezockt.

## Super Mario Allstars

Und hier endlich der letzte langerwartete Teil der Allstars-Lösung von Tobias W. Reich.

## Super Mario Bros 2 USA

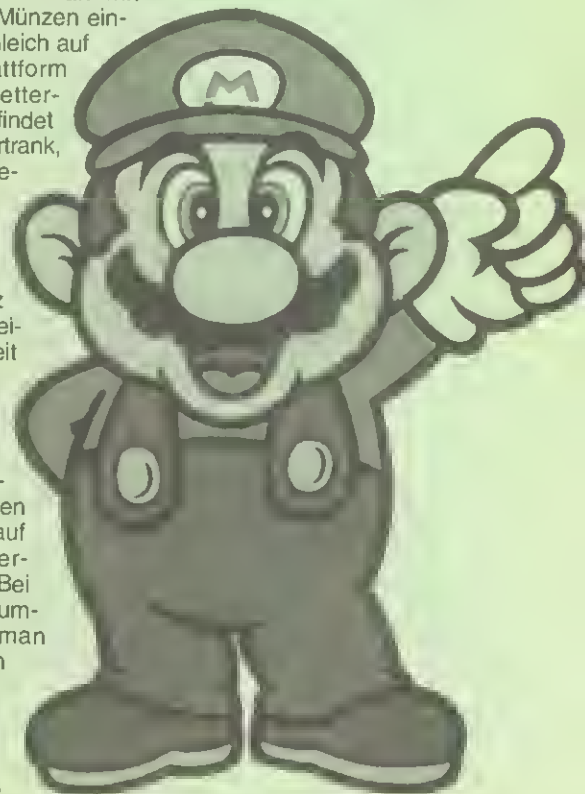
Super Mario Bros 2 USA eignet sich für unerfahrene Spieler bedeutend besser als die japanische Version des Spieles, da es sich in seinem Spielbau völlig von der japanischen Version unterscheidet. Im Gegensatz zu allen anderen Mario-Teilen bietet sich dem Spieler

die Möglichkeit auch mit anderen Charakteren als Mario und Luigi das Spiel zu bestreiten, nämlich mit Toad und der Prinzessin Toadstool, die dem Spieler bereits aus SMB 1 bekannt sein sollten. Im Folgenden die characterspezifischen Eigenschaften: Mario ist der Allroundcharakter in diesem Spiel, er kann recht schnell Laufen und Schwimmen (in dieser Eigenschaft wird er nur von Toad übertroffen), hat ein durchschnittliches Sprungvermögen (hier liegt Luigi an der Spitze) und zieht Pflanzen nach Toad am schnellsten aus der Erde. Für genau diese Eigenschaft ist die Prinzessin am wenigsten geeignet, welche sich dafür aber nach einem Sprung kurze Zeit in der Luft halten kann (hierzu einfach den Sprungbutton gedrückt halten). Wirkliche Anfänger in diesem Spiel sollten den kleinen Toad nehmen, da es mit ihm am ehesten möglich ist, viele Coins zu sammeln und mit diese dann am Ende des Levels in Leben umzuwandeln. Nun jedoch genug zu den Charakteren und auf zu den Levels. Das Spiel besteht diesmal aus sieben Welten mit jeweils 3 Stufen (Hierbei stellt Welt 7 eine Ausnahme dar, da diese nur zwei Unterlevel enthält). Wiederum habe ich Level, die zum Durchspielen von SMB USA notwendig sind mit einem \* markiert.

\*Level 1-1. Anfänger sollten in dieser Stufe auf jeden Fall Toad nehmen, da man mit ihm knapp zehn Münzen einsammeln kann. Gleich auf der ersten Plattform neben der Kletterpflanze im Level findet man einen Zaubertrank, der sofort angewendet, eine Tür zur Schatten-seite erscheinen läßt, hinter der man einen Pilz und damit eine weitere Energieeinheit finden kann. Ein Stückchen weiter in der Stufe kann man dann direkt neben dem Pow-Block ein Extraleben finden, das man auf keinen Fall verschmähen sollte. Bei den fallenden Baumstämmen sollte man dann auf keinen Fall zu hektisch spielen. Benutzt man als Charakter Luigi, so muß man nicht die

Tür nach dem Wasserfall benutzen, sondern kann gleich auf die höher gelegene Plattform springen (drücken bis man blinkt, dann B drücken). Sollte man aber dennoch die Höhle betreten haben, so kann man, sobald man die Spitze der Kletterpflanze erklommen hat, den Wasserfall nach links überqueren, wo man durch gutes timen beim Bombenwerfen einen Geheimgang zum Endgegner freilegen kann. Sollte man das Spiel aber nach rechts fortsetzen, so findet sich nach dem Ausgang wieder einen Zaubertrank, der durch Benutzen an selbiger Stelle eine weitere Energieeinheit zum Vorschein bringt. Beim Erklimmen des darauffolgenden Berges sollte man immer darauf achten, was über einem ist, da sich die Gegner häufig auf einer höheren Bildschirmenebene befinden und man ihnen auf Kletterpflanzen schlecht ausweichen kann. Der Mario-2-Standardendgegner ist ein kleiner Drache, der permanent Eier auf einen schießt, auf die man springen, sie aufnehmen und dann auf den Gegner zurückwerfen muß. Ist dieser Vorgang dreimal gelungen, so gibt sich der Drache geschlagen und spuckt eine Kristallkugel aus, die den Eintritt in das Tor zum nächsten Level ermöglicht.

\*Level 1-2. Zuerst stellt man sich auf die höchste Plattform und wartet dort bis sich der Vogel auf dem fliegenden Teppich im Sturzflug auf den Spie-





ler zukommt. Man springt auf den Vogel, haut ihn vom Sockel und fliegt mit seinem Pseudojet zu den beiden Vasen (Vorsicht vor den Engelchen!!!). In der ersten befindet sich ein Extraleben und in der zweiten ein Schlüssel, den man ans Tageslicht bringt (Vorsicht vor dem Geiste ist geboten). Zwischen den beiden befindet sich auf der Schattenseite eine weitere Energieeinheit. Mit dem Schlüssel betritt man rechts die Höhle, schnappt sich eine Bombe aus der Erde und sprengt sich damit den Weg frei. Ein weiterer Zaubertrank auf der oberen Plattform bringt einen weiteren Pilz unten im rechten Eck zum Vorschein. Wieder draußen aus der Höhle (Supersprung nicht vergessen) findet man links eine Flasche, mit der man rechts jede Menge Coins holen kann. Jetzt noch den Motz und fertig!

\*Level 1-3. Hier findet man auf dem Baumstamm zwischen den beiden Kirschen auf der Schattenseite einen Pilz, den man natürlich nimmt. Nach den absinkenden Baumstämmen findet man einen weiteren Zaubertrank, der einem den Zugang zur ersten Warpzone ermöglicht. Hierzu schmeißt man die Flasche einfach auf die Vase, die sich rechts neben der Tür befindet, betritt die Schattenwelt und geht in die Vase (Warp nach Welt 4). Benutzt man die Tür, so findet man sich in einer Lagerhalle wieder, in

der man als erstes von ganz oben den Schlüssel holt und selbigen dann ganz unten anwendet (reicht einmal die Sprungkraft nicht aus, baut man sich aus den herumliegenden Steinchen ein Podest). Einen Gang weiter trifft man dann auf den Endgegner der ersten Welt, eine mit Bomben werfende Riesermaus.

Level 2-1 ist der erste Wüstenlevel im Spiel. Man sollte hier besonders auf den Treibsand und die plötzlich auftauchenden Schlangen achten. In den Vasen befinden sich meistens nichts weiter als Gegner. Den ersten Trank mit samt Pilz findet man auf der großen, gelben Plattform. Auf dem Weg zur Tür, sollte man besonders auf die Feuerpflanze achten. Hinter der Tür gilt es, sich seinen Weg nach unten zu buddeln. Toad bewältigt diesen Abschnitt am schnellsten. Jetzt noch den

Otto-Normal-Endgegner besiegen und schon ist man fertig.

Level 2-2. Hier findet man auf der Plattform zwi-

schen den beiden Vasen einen Pilz und in der darauffolgenden normalen Tür ein Extraleben und einen weiteren Pilz. Ganz rechts klettert man die Pflanze hinunter, wo man sich auf der rechten Seite seinen Weg nach unten freigräbt. Jetzt noch den gewohnten Endgegner, der jetzt zu allem Überfluß auch noch Feuer speit.

Level 2-3. In der Tür, die man nur durch Springen auf ein Engelchen erreichen kann, findet man ganz links einen Pilz. In der nächsten Tür gilt es mit dem Schlüssel, den man am Grunde des Tunnels findet, die verschlossene Tür darüber zu durchqueren. Läuft man den folgenden Gang entlang, trifft man auf den Endgegner dieser Welt, eine feuerspeiende dreiköpfige Schlange.

Level 3-1. In den großen Wasserfall hinter der ersten Tür läßt man sich einfach in der Mitte nach unten fallen, wo man hinter einer weiteren Tür eine Flasche und weiter rechts die dazugehörige Vase für eine Warpzone findet. Wer diese nicht nutzen kann oder will, findet neben der Vase eine Tür, die ihn zurück zum Wasserfall bringt. An dessen Spitze gilt es sich den fliegenden Teppich zu schnappen und damit so schnell wie möglich nach oben zu düsen, um die Kletterpflanze zu erreichen bevor sich der Teppich in Luft auflöst. Hat man das Glück die Prinzessin benutzt zu haben, findet man einen Bildschirm weiter links einen Durchgang zum Endgegner. Alle anderen müssen den Abschnitt normal nach rechts durchspielen, zu dem es aber nichts Weiteres zu sagen gibt.

Level 3-2. Hier sollte man sich, bevor man nach unten geht, den Pilz ganz rechts besorgen. Um sich den Weg freizusprengen, benötigt man für die ersten beiden Mauern Bomben von der oberen Plattform. Ganz links in der Unterwelt findet sich ein Pilz, den man zuerst, bevor man den Trank anwendet, aus der rechten Mulde freisprengen muß.

Eine Treppe weiter oben wartet dann bereits unser Standardmotz.

Level 3-3. Noch vor der ersten Tür findet sich ein Trank, der, wenn er an der richtigen Stelle abgeworfen wird, einen Pilz zum Vorschein bringt. In dem Gang hinter der Tür sollte man die, auf der oberen Plattform gelegene, Tür benutzen, um nach einem weiteren

Abschnitt an einen Schlüssel zu gelangen. Die zweite unverschlossene

Tür endet in einer Sackgasse weshalb sie gemieden werden sollte. Hinter der verschlossenen Tür muß die erste Tür auf dem Weg nach oben benutzt werden, um letztendlich wieder in die Oberwelt zu gelangen, die einem zum Endgegner dieser Welt führt, welcher nach der selben Taktik wie der Endgegner aus Welt 1-3 zu besiegen ist.

\*Level 4-1. Um in dieser Eiswelt nicht im nächstbesten Loch zu landen, sollte man als Anfänger lieber die Prinzessin wählen. Der Trank am Ende des ersten Abschnittes verbirgt an selbiger Stelle einen Pilz. Um in diesem Level weiterzu kommen, muß die Rakete eine Plattform weiter unten aus der Erde gepult werden. Im folgenden Abschnitt sollte man vielleicht darauf achten, daß man nicht von jeder Kanone auf Rädern abgeschossen wird. Einen Endgegner gibt es in diesem Level nicht.

\*Level 4-2. In diesem Abschnitt sollte man darauf achten, daß man sich, egal ob man groß oder klein ist, vor den tiefliegenden Teufelchen ducken muß. Bei der folgenden Gradwanderung auf den Walen findet man ganz links einen Zaubertrank mit zugehörigem Pilz, und weiter rechts auf den Eisblöcken einen weiteren Trank, den man bis zur Vase weiter rechts mitnimmt (Warp nach Welt 6). Eine Raketenfahrt weiter oben muß man sich des Fahrzeugs ermächtigen, um den Weg über die Stacheln zu überleben. Der obligatorische Endgegner sollte kein Problem mehr darstellen.

Level 4-3. Um über den großen Teich auf der rechten Seite zu kommen, muß man sich auf eines der fliegenden Eier schwingen und damit den Ozean überqueren. Hinter der folgenden Tür sollte es mit einer Rutschpartie weiter nach oben gehen, wo es einen mittels einer Tür zurück an die frische Luft bringt. Eine Tür weiter rechts bringt den Spieler wieder einmal in einen Gang,



den es zu durchqueren gilt. Um lebendig über die Dornen zu kommen, muß man auf einem der Monster reiten. In der Tür, ein Stockwerk tiefer, findet man schließlich den Schlüssel mit dem man die verschlossene Tür, ganz unten im Gang, durchqueren kann. Durch eine Tür weiter rechts kommt man in eine weitere Eswelt, die einen direkt zum Obermott dieser Welt bringt. Zu allem Überfluß tauchen nach dessen Tod vier Miniaturausgaben seiner Art auf, deren Ableben aber schnell besiegelt sein dürfte.

**Level 5-1.** Nachdem man die Tür auf der unteren Plattform erreicht hat, findet man sich in einem Abschnitt mit lauter Wasserfällen wieder, die es durch geschicktes Springen von Baumstamm zu Baumstamm bzw. von Fisch zu Fisch zu überqueren gilt. In der Mitte des Abschnitts findet sich eine zweistöckige Plattform, auf der man ein Extraleben und einen Trank mit Pilz finden kann. Wer auch noch die zweite Energieeinheit in diesem Level finden möchte, muß am Ende des Abschnitts auf den schwebenden Steinhaufen springen und sich den hinteren Pilzblock schnappen, bevor er den daruntergelegenen Trank anwendet. Darauf folgt dann zur Abwechslung mal ein Standardendgegner, der nur mit Feuerbällen schießt. Glücklicherweise findet sich ein Pilzblock.

**Level 5-2.** Im ersten Abschnitt dieses Levels sollte man darauf achten, immer brav auf die Marienkäfer zu springen und diese nicht zu nehmen, da sie einem als Aufzüge dienen. Am Grunde der Vase weiter rechts befindet sich ein Zauberspruch, der draußen angewendet einen Pilz freilegt. Die darauffolgende Kletterpflanze muß bis oben hin erklimmt werden wo man eine Tür vorfindet. Sobald man im folgenden Raum den Pow-Block genommen hat, fällt man und fällt man und fällt man ... bis man unten ist (logisch), wo man sich rechts halten sollte, weil man sonst reichlich naß werden könnte. Was nun folgt ist eine Entspannungsphase (mit einem eierschießenden Typen).

**Level 5-3.** In der Vase direkt über einem befindet sich ein Warp, den man entweder mit Luigi oder einem Vogel erreicht (Warp nach Welt 7). Auf der bewachsenen Plattform weiter rechts findet der Nicht-Luigi-Spieler eine Flasche mit passendem Pilz. Jetzt eine Zeit-

lang immer der Nase nach, bis man zu einer Tür kommt, die einen ins innere des Baumes führt, wo man zuerst auf der rechten Seite ganz nach unten muß, um dann auf der linken Seite ganz nach oben zu klettern (Man sollte sich einen Gefallen tun und die Monstervasen mit einem Stein verstopfen). Oben angekommen findet man eine Tür, die einen wieder zurück ins Freie bringt, wo den Spieler ein Flug auf einem Teppich erwartet (gezwungenermaßen mit Umsteigemöglichkeit), an dessen Ende einen das Übliche erwartet. Hat man das Übliche besiegt, führt einen der Weg weiter zum Obermott dieser Welt.

**\*Level 6-1.** Da der Treibsand in diesem Level teilweise eine enorme Sogkraft aufweist, sollte man sein Dauerfeuerpad (ASCII zu empfehlen) auspacken oder schon im Voraus triggern üben. In der ersten Vase findet sich ein Zauberspruch, der einem, in der Oberwelt angewendet, einen Pilz beschert. Die einfachste Möglichkeit den Level heil zu überstehen ist Kaktus-Joe als Chauffeur zu benutzen. Im folgenden Gang gilt es, die richtige Vase mit dem Schlüssel zu finden. Jetzt noch den Schlüssel ausgebuddelt und ab geht's zum Minimott.

**\*Level 6-2.** Hier muß man die ersten drei entgegenkommenden Vögel als Treppe benutzen und mit dem letzten der drei mitfliegen bis ein noch höherer rechtsfliegender Vogel

kommt, den man als Transportmittel durch den Level benutzt. Mott wie gewohnt.

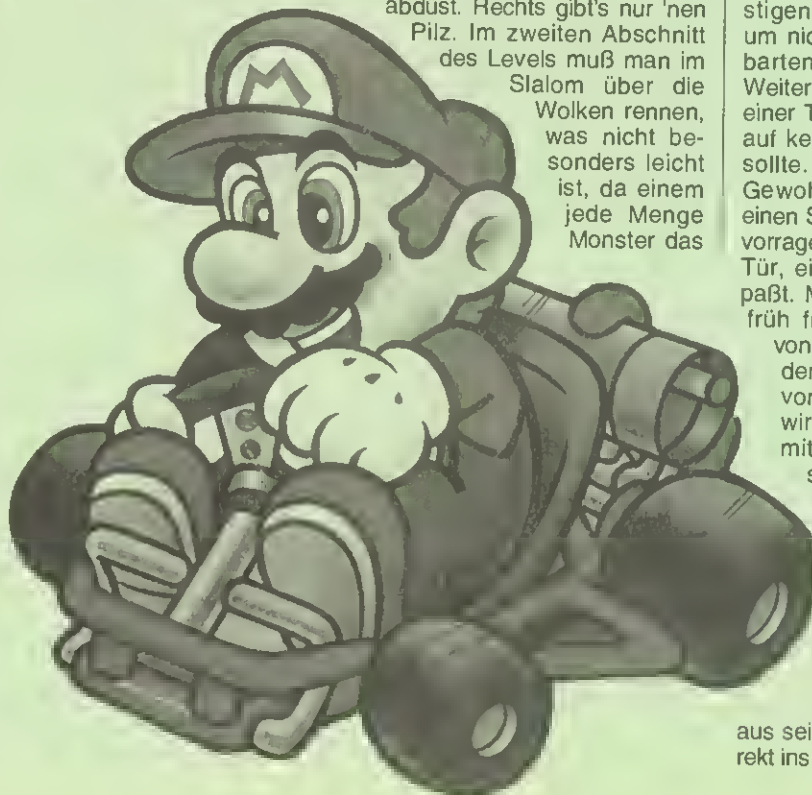
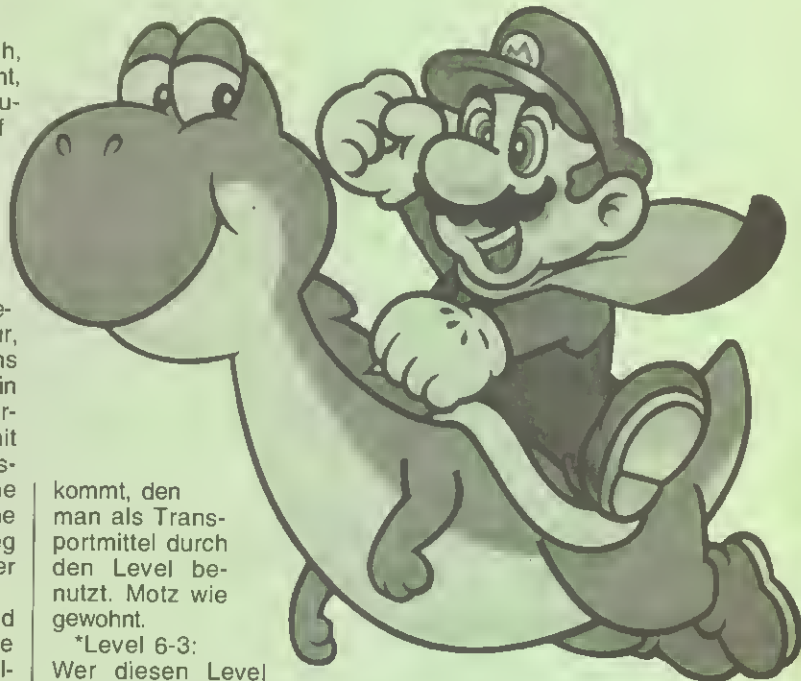
**\*Level 6-3:**

Wer diesen Level spielt, ist selber schuld!! Man kann nämlich unter der Wand ganz links im Treibsand durchwaten (ASCII...find ich gut!!). Nach der Tür noch kurz nach links über die Wolken und hinein in die Pyramide. Was jetzt kommt dürfte wohl klar sein (häßlich, rot und eierschießend). Hat man die Eier- und Feuerattacke überstanden, kommt, man zum Endgegner der Welt, den man bereits aus Level 2-3 kennt und der auch genauso zu besiegen ist!

**\*Level 7-1.** Die folgenden beiden Level muß ausnahmslos jeder spielen, egal welche Warps er benutzt hat. Im ersten läßt man sich vom erstbesten Vogel ganz nach links zur Rakete tragen, mit der man dann abdüst. Rechts gibt's nur 'nen Pilz. Im zweiten Abschnitt des Levels muß man im Slalom über die Wolken rennen, was nicht besonders leicht ist, da einem jede Menge Monster das

Leben schwermachen. Im dritten Abschnitt muß man immer eine Ebene höher, wobei man es nicht versäumen sollte, den Elektroviehern den Garaus zu machen. In der Tür auf der höchsten Wolke erwartet den Spieler "Etwas". Preisfrage: Was ist "Etwas"? 1. Carpenter's Thing 2. Ein Striptease von Tina Turner 3. Oh, nein nicht schon wieder der ...!

**\*Level 7-2.** Der absolute Endsprint. Erst mal über die Wolken nach rechts zum Schloßeingang und dann auf den Fließbändern bis ganz nach rechts, wo man an der Kette nach oben klettert. Im folgenden Abschnitt sollte man nicht zu hektisch spielen und sich sehr genau neben die lästigen Elektroviehern stellen um nicht von einem benachbarten getroffen zu werden. Weiter oben findet man hinter einer Tür einen Pilz, den man auf keinen Fall verschmähen sollte. Ein wenig später das Gewohnte, nach dem man einen Schlüssel erhält, der hervorragend in das Schloß einer Tür, einen Bildschirm weiter, paßt. Man sollte sich nicht zu früh freuen, weil die Jungs von Big N ihre Tore nicht an der Leine halten und man von selbigem angegriffen wird. Mittels dreier Würfe mit den Pilzblöcken wird selbst das wildeste Tor zahm und öffnet den Durchgang zu Wart, der folgendermaßen vom Sockel gestoßen wird: die einzige Möglichkeit Wart zu verwunden ist, ihm frisches Gemüse aus seiner Traummaschine direkt ins offene Maul zu werfen.





## Rechenknecht

Ich habe da ein paar Fragen an Euch, von denen ich glaube, daß sie für alle Anfänger von Bedeutung sind. Ich will mir einen Compi kaufen und zwar soll es ein 486 33 mit Local Bus sein. Jetzt weiß ich nicht, ob mir bei dieser Konfiguration ein preiswerterer SX 33 reicht, oder bin ich mit einem DX 33 einfach besser dran? Beide haben einen 256 KByte Cache-Speicher und sind auch sonst gleich ausgestattet. Mir wurde gesagt, einen Coprozessor brauche man nur für Programme, die ihn extra ansprechen und das wäre fast nur CAD/CAM-Software. Lohnt sich grundsätzlich ein DX zum Spielen? Nebenbei würde mich außerdem interessieren, welchen Joystick ich mir kaufen soll: digital oder analog, und ist so etwas Teures wie ein Thrustmaster auch gut? Lohnt sich so etwas für Action-Strategie-Spieler (Privatier etc.)?

Maud Barleben, Mühlheim, Fax

Grundsätzlich gibt der Coprozessor einen gewissen Rechennachschub. Dies ist völlig unabhängig davon, ob das Programm einen Coprozessor unterstützt oder nicht. Außerdem findest Du eine ganze Menge Flugsimulationen die den mathematischen Coprozessor wirklich unterstützen. Unter anderem funktioniert so der High Fidelity Mode in Spectrum Holobytes Vorzeigesimulation *Falcon 3.0* auf diese Art und Weise. Dazu kommt, daß der 486 DX in einigen Fällen leichter mit einem DX 2 oder DX 3 aulzurüsten ist als ein 486-SX-Computer. Da der Preisunterschied nicht so gigantisch ausfallen wird, solltest Du Dich für den DX-Rechner entscheiden.

Zu den Joysticks muß gesagt werden, daß fast jeder PC mit einem analogen Gameport ausgerüstet ist, deshalb bietet es sich an, einen analogen Joystick zu kaufen. Außerdem bietet Dir die analoge Abfrage echte Steuerungsvorteile in allen Spielen, die eine fließende Steuerung benötigen. Ein Spiel wie *Privateer* ist ein typischer Fall für den Analog-Joystick. Digitale Joysticks kannst Du als PC-Spieler eh nur bei den recht spärlich gesäten Jump'n'Run und einigen Strategiespielen einsetzen. Daß etwas Teures wie ein Thrustmaster sicher gut ist, dürfte klar



Intels neuer PCI-Bus wirft eine wirklich wesentliche Frage auf: Wird Doc Düse bald trübsinnig vor einem 100 Prozent funktionierenden PC sitzen und verzweifelt in die Tasten hämmern, um seinen Rechner zum Absturz zu bringen? Die Antwort lautet: Nein – denn glücklicherweise ist das PCI-System nur ein Tropfen auf den heißen Stein. Im Gegenzug kündigt Branchenriese Microsoft den dritten Teil des ersten echten Grafikadventures *Windows* an. Chicago, so der Name des neuen Betriebssystems, soll das alte *Windows 3.1* nicht nur um mehrere Faktoren abhängen, sondern auch mit einer neuen Bedieneroberfläche, zahlreichen neuen Features und einem neuen Sicherheitsstandard, in die Offensive gehen. Auf diesen Sicher-

heitsstandard darf man allerdings gespannt sein, denn bis jetzt ist Chicago der garantierte Rechner-Shutdown. Ein bereits vorprogrammierter Verkaufserfolg scheint sich DOS 6.2 gesichert zu haben, denn mit der neuen Version kann Microsofts gemeingefährliches Festplattenkomprimierungsprogramm namens *Doublespace* wieder entschärft werden. Doc Düse kann also erleichtert aufatmen und die dicke Krokodilsträne abwischen, denn auch in Zukunft werden Rechner abstürzen, Programme nicht funktionieren, genervte Computerfreaks lluchen und Eure Post wird nicht versiegen.

Chilian

sein. Allerdings kostet das gute Stück ein halbes Vermögen und wird von nicht allen Spielen unterstützt. Deshalb würde ich Dir zu einem Gravis-Joystick raten, der zwar auch nicht ganz billig ist, aber hervorragende Steuerungseigenschaften besitzt.

## Beethoven Junior

Über all die Jahre, in denen ich einen Amiga besaß, habe ich mit großer Vorliebe "musiziert". Mit einem Soundsampler und dem Programm "Protracker" wurde die heimische Stereoanlage in unzähligen Stunden malträtirt. Nun bin ich zum

PC-User mutiert und meine Lautsprecherboxen schweigen! Um diverse Entzugerscheinungen endlich abzustellen, erwäge ich den Kauf einer 16-Bit-Soundkarte (evtl. Soundblaster 16 ASP?).

Folgende Ansprüche stelle ich an die Soundkarte: Sie sollte über mehr Spuren/Kanäle verfügen als der AMIGA (je mehr, desto besser) und die Aufnahme/Wiedergabe sollte in 16-Bit-CD-Qualität, Stereo-Sound, möglich sein. Mit einer solchen Karte will ich, wie beim Amiga, eigene Geräusche/Instrumente über ein Tracker-Programm sampeln, den Soundfiles unterschiedliche Spuren zuweisen, Effekte einarbeiten, kurz: nach dem Protracker-Prinzip Songs

schreiben (wichtig: ich möchte meine (mehr oder weniger anhörbaren) Kompositionen über die Soundkarte/Stereoanlage ausgeben, nicht über eine MIDI-Schnittstelle irgendwelche Synthesizer/Keyboards ansteuern).

Bedeutet "20 Voice FM-Synthesizer", daß ich bis zu 20 verschiedene eigene Stereo-Sounds sampeln und diese anschließend gleichzeitig wiedergeben kann, bzw. daß ich bis zu 20 Tracks mit einem Trackerprogramm belegen kann? Wenn ja, mit welchem (Public-Domain-) Programm ist dies möglich? Ist es möglich, diese Klänge zu verfremden und mit diesen (nach dem Protracker-Prinzip) Songs zu schreiben? 3. Was ist ein "Sampling-Synthesizer", mit dem man einige Soundkarten nachträglich aufrüsten kann. Da ich mich nicht in sehr naher Zukunft dabei ertappen will, daß ich geistesabwesend und scheinbar wirr auf der PC-Tastatur herumhacke, um bei jedem Anschlag gutturale Töne von mir zu geben, die eine entfernte Verwandtschaft mit Liedern aufweisen, hoffe ich auf eine schnelle, vorbeugende und kurierende Antwort.

Olaf Scheer, Osnabrück, Disk

Lange Frage – lange Antwort: Als erstes kommst Du, wenn Du auf deinem PC wirklich Musik machen willst, nicht um eine MIDI-fähige Software herum. Ein ganzer Sack voller Sharewareprogramme lassen die Soundblaster-Kompatiblen zwar auch nach Protracker-Prinzip erben, doch MIDI ist nun mal zum absoluten Musikstandard avanciert. Die Annahme, daß Dich MIDI von Deiner Stereoanlage entbinden würde, ist lalsch, denn auch unter MIDI kannst Du Deine Kompositionen über die Soundkarte und damit die Stereoanlage belauschen. Alles, was Du dazu brauchst, ist ein 3,5-mm-Klinkestecker und ein entsprechend langes Kabel. Ein MIDI-fähiges Keyboard, mit dem Du Deine Soundkarte ansprechen kannst, bereichert natürlich Deine musikalischen Möglichkeiten. Mit einem 20-Voice-FM-Synthesizer kannst Du zwar gleichzeitig 20 eigene Stimmen erzeugen, aber nicht mit eigenen Samples belegen. Diese 20 Stimmen werden mit der sogenannten FM-Synthese erzeugt, die zum Beispiel von Yamahas OPL3-Chip be-

herrscht wird. Wenn Du eigene Samples loswerden willst, kannst Du das über die je nach Soundkarte zur Verfügung stehenden DMA-Kanäle. Ist Dein Sample im Kasten, und hast Du das richtige Programm zur Hand, sind den musikalischen Verfremdungen keine Grenzen gesetzt. Der Sharewaremarkt ist nahezu überschwemmt von Musiksoftware. Um Deine älteren Kompositionen noch einmal zum Leben zu erwecken, empfehle ich Dir den Trackblaster oder WOW 2, die beide Amiga-MOD-Files abspielen können. Wenn es Dir auch noch um die nachträgliche Behandlung von Mod-Files geht, könntest Du Dir mal ModEdit ansehen. Professionelle Musikprogramme können natürlich etwas mehr, liegen natürlich auch in einer anderen Preisklasse. Im Zweifelsfall hängt die Wahl Deiner Soundkarte eh von Deinem Geldbeutel ab. Dabei würde ich an Deiner Stelle ein Auge auf mitgelieferte Programme haben, denn viele Hersteller bündeln ihre Soundkarten mit ansonsten sündhaft teurer Software. So wird bei Mediavision's Pro Audio Studio das Programm Recording Session oder bei der SoundWave 32, von Orchid die Programme Action und Wired for Sound mitgeliefert.

## Flügelahm

Erstmal vorweg, Eure Zeitschrift ist 1. Klasse. Es gibt keine andere, die Eurer das Wasser reichen kann. Um zum Thema zu kommen, ich hab da ein Problem...: Ich bin Besitzer eines 386 DX/40 und legte mir vor geraumer Zeit den Soundblaster 2.5 zu. Ich war total begeistert als ich feststellte, daß alle Spiele mit der Soundkarte funktionierten. Nachdem Ihr in Eurer Wertung "X-Wing" hoch angepriesen habt, zu hoch, wie ich im nachhinein feststellte, ging ich zu meinem Händler und kaufte es mir. Also installierte ich es auf meiner Festplatte und dann kam die Ernüchterung – es ging nicht. Schon im Intro hängte sich mein Rechner in der Sprachsequenz auf. Daraufhin habe ich die Sprache und Musik per Menü ausgeschaltet. Jetzt lief "X-Wing" tadellos. Ich wollte aber weder auf die Musik noch auf die Sprachausgabe verzichten und gab es in der Annahme, daß es

defekt war, dem Händler zurück. Als ich später dann auch noch "Day of the Tentacle" kaufte, traten die gleichen Probleme auf. Der Rechner blieb in der Introsequenz stecken. Daraufhin überprüfte ich die Hardwarekonfiguration und stellte fest, daß die Soundkarte und die parallele Schnittstelle auf dem gleichen Interrupt liegen. Ich probierte alle Jumperstellungen auf dem Controller aus, aber ohne Erfolg. Ich schaltete jeweils nur die Festplatte, die Floppies und die Schnittstellen aus. Dann, als ich die LPT1 ausgeschaltet hatte, lief "Day of the Tentacle" einwandfrei, jedoch arbeitete dann mein Drucker nicht mehr. Jetzt meine Frage: Wie kann ich den Interrupt meiner parallelen Schnittstelle (LPT1) ändern? Augenblicklich liegt sie auf IRQ 7, wie auch mein Soundblaster. Jetzt das Problem: Da alle Interrupts von

fügung steht. Das würde auch den Test der Norton Utilities erklären. Wenn dies der Fall ist, müßtest Du nur noch den entsprechenden Jumper finden, der Deinen zweiten Parallelport abschaltet und Deine Soundkarte auf IRO 5 jumpern. Dann kannst Du endlich ohne Probleme Musik genießen und gleichzeitig geräuschfrei drucken.

## Trojanisches Pferd

Seit einiger Zeit gibt es auch einen 486er mit 40 MHz (vorher nur 386er). Da er schneller als ein 486er mit 33 MHz und trotzdem billiger ist, bekam ich Zweifel, ob er auch zu verschiedenen Soundkarten und Spielen kompatibel ist. Da Ihr Euch mit PCs gut auskennt, hoffe ich auf eine ausführliche Antwort (Kompatibilität zu Sound-

Systembus mit dem Prozessor. Da 486er Prozessoren die mit 50 MHz getaktet sind auch keine Probleme mit dem Prozessortakt haben, sollten die 40 MHz des AMD-486er den Bus ebenfalls hervorragend funktionieren. Andere Probleme mit Steckkarten hängen dann vom verwendeten BIOS oder Chipset des Boards ab. Hier können aber nur die gleichen Probleme auftreten, die auch bei "normalen" 486ern zu beobachten sind. Bleibt nur noch die Rechenleistung der AMD-Maschine zu kritisieren, denn die neuen Prozessoren können nicht unbedingt überzeugen. Die Prozessoren von Cyrix und AMD liegen ungefähr in der Größenklasse von Intels 486-33-MHz-Maschinen. Bei mangelnder Aufrüstfähigkeit sollte dies ein Argument sein, um diese Maschinen einen weiten Bogen zu machen.

## Halbe Kraft

Das Problem ist folgendes: Eines schrecklichen Tages schalte ich meinen heißgeliebten Intel 486 DX 33 an, um eine Runde Wing Commander Academy zu zocken. Doch ein markerschütternder Fehler brachte meinen Rechner vollkommen aus dem Konzept, und ich mußte im AMI-Bios einige Konfigurationen ändern. Die Freude war groß als mein Rechner nach dieser Prozedur wieder lief, doch oh Schreck oh Graus, anstatt mit 33 MHz lief das gute Stück nur noch mit 15 MHz. Mein Freund meinte schon, daß die Leitung zwischen dem Schalter und der Speedtaste durchgebrannt sein könnte, denn die manuelle Umschaltung mit Strg + Alt + + oder - funktioniert leider nicht.

Robert Moosdorf, Meerbusch, Brief

## Die Zeit ist reif

Microsoft ist immer für eine Überraschung gut. Nachdem die DDS-6.0-Version ziemlich lange auf ihre Veröfentlichung warten mußte, ging es mit dem komplettierten Nachzügler der Version 6.2 recht schnell.

Dabei wurde die neue Version nicht nur um einige Fehler erleichtert, sondern auch um kleine aber feine Features erweitert. Speziell DDS 6.0 sollte sich über den Doublespace-Entschärfer freuen. Denn eilig komprimierte Festplatten konnten bisher nicht wieder in den ungepackten Zustand überführt werden. In DOS 6.2 wurde Doublespace um die Funktion Uncompress erweitert und damit besteht nun die Möglichkeit, gepackte Festplatten wieder in den Normalzustand zu

überführen. Im Siegeszug von datenhungrigen CD-ROM-Laufwerken wurde Smartdrive nun das cachem von CD-RDM-Laufwerken beigebracht. Inzwischen dürfte auch der letzte Diskettenkopierer auf andere Programme umgestiegen sein, aber trotzdem ließ es sich Microsoft nicht nehmen, endlich eine durchgängigen Diskettenkopiervorgang einzurichten. Im Zuge der Software-sicherheit wurde die Chkdsk erweitert. Das frisch eingekaufte Scandisk überprüft nun die Platte auf zerstörte Cluster. Da sich die Anschaffung des neuen DDS lohnt, muß jeder mit sich selbst ausmachen, habt Ihr Eure Platte der Zeitbombe Doublespace ausgeliefert, werdet Ihr wohl kaum um das neue DOS herumkommen.

0 – 7 belegt sind, kann ich den Soundblasterinterrupt nicht verlegen. Ich habe auch schon versucht, die Soundkarte auf IRQ 5 zu verlegen. Laut Testprogramm (Norton Utilities) liegt dort LPT2 – ich habe jedoch nur eine parallele Schnittstelle. Ich würde mich sehr freuen, wenn Ihr mein Problem bearbeiten würdet.

Sven Scholze, Bad Mergentheim, Disk

Es ist möglich, daß Deine Schnittstellenkarte zwei parallele Schnittstellenkontrollen besitzt, aber nur ein paralleler Ausgang auf der Karte zur Ver-

und Grafikkarten, CD-ROM, Joysticks, Spielen, Vor und Nachteile, Rechenleistung [und Nosesglövefaktor, Gameswitchbus und MOOS-Adapter]]

Oliver Bönschen, Rodgau

Ich vermute, daß Du mit dem 40 MHz 486er auf den neuen 486-AMD-Prozessor hinaus willst. Grundsätzlich ist der Prozessor ein 100 Prozent kompatibler, also brauchst Du Dir keine Sorgen zu machen, denn ohne Ausnahme werden alle Spiele funktionieren. Steckkarten sind nur sekundär vom Prozessor betroffen, denn diese verkehren nur über den

Lieber Robert, es ist zumindestens sehr unwahrscheinlich, daß Deine Leitung zur Turbo-taste durchgebrannt ist. Viel eher besteht die Möglichkeit, daß Du mit Deiner mutigen Setup-Änderung Deinen Rechner heruntergebremsst oder nur mit langsamer Geschwindigkeit laufen läßt. Überprüfe doch mal die Einstellung der Boot-Geschwindigkeit. Im Advanced CMOS Setup findest Du einen Eintrag, der da heißt Turbo Switch Function. Dieser sollte auf Enable stehen, dann kannst Du nämlich die Geschwindigkeiten Deines Rechners umstellen.



# KONTAKT

## Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

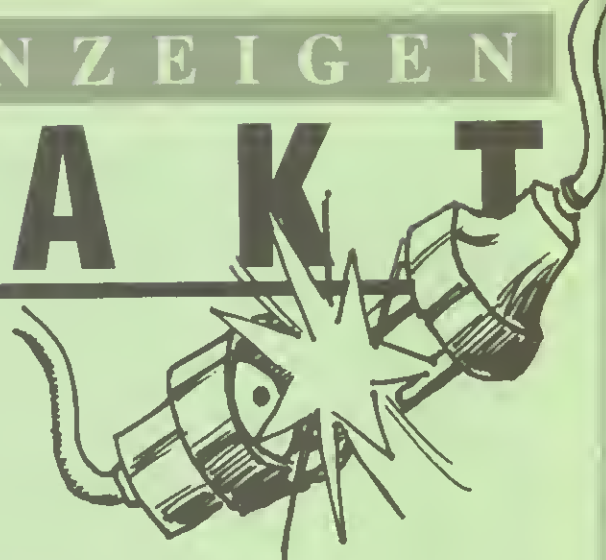
Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power-Play-Kontakt bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für 5,- DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der Ausgabe 03/94 (erscheint am 9. Februar '94): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 3. Januar '94 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der April-Ausgabe 1994 (erscheint am 9. März 1994) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen lässt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.



### C64/C128

Verkaufe Wersiboard mit Diskette u. Casselle, Tel. 06401/1724 Mo-Fr nach 18 Uhr 90,- Uhr

Verk. C64 II + Floppy 1541 II + Farbmonitor für 400 DM und GB-Spiele: Fortr. of Fear, Kwirk, Garg. Quest je 30 DM/Casilev. 1 40 DM, Tel. 0521/132168 Heiko Blodau

Verkaufe C64 + Drucker + 160 Disketten und Floppy. Für 400 DM könnt ihr ihn sofort mitnehmen. Bitte meldet Euch. Ruff mich an. Tel. 040/2003237, Roßberg 10, 22089 Hamburg

Verk. C128D + Umschalt. 40/80 Z. + 2 Joyst. + 2 zus. Floppies + orig. Progr. u. Handb.: Wordstar, Multiplan, dBase, Starpainter + orig. Spiele + 100 Ir.-Disks, Box, Preis 650 DM; Tel. 02992/3400

Verk. C64-II, Floppy 1541-II, Datensette, 2 Joysticks, 0. 300 Progr. (Elvira, Turrican I + II, Pirales) nur im Set 350 DM; Torsten Wunderlich, Rudolf-Berg-Ring 58, 01219 Dresden

Verk. C128D + Drucker MPS 1230 + 2 Joysticks + Final Cartr. III + div. Originalspiele + 2 English Lernprogramme + Diskbox (100 Disk) + Geos 2.0 + VB 600 DM; Tel. 030/5175312 ab 18 h

DFÜ-PD, 0130 Nummern, BlueBoxing, Mailboxnummern, MFV-Systeme usw., Spiele, Tips & Tricks, Liste gg. 2 DM; S.-Klausmann, Panoramast. 46, 69250 Schönau

### Amiga

Suche Anleitungen von Railroad T., Transworld Mad-TV, Kaiser, A-Train, Winzer, Dynatech. Zahle auch. Tel. 0555/164425, ab 18-19 Uhr

Kaufe, tausche Sega-Mega-Drive-Spiele aller Art, ob alt oder neu-50,-, Suche Mega CD JP-Version -150,-, US-Version -200,-, Tel. 05341/392144 (Michael) ab 17.00 Uhr. Seeya!

Suche Amiga 500 + Monitor, 1 MB (oder mehr), 2 Laufwerk, Maus, Joystick (Pad) u. Disketten. Zahle bis zu 600,-, Tel. 07191/85398

Verk. A500, 1 MB, 2 LW, 2 Joys, Mouse + Pad, mit Originalspielen (wie EOB II, 1869, History Line, Birds of Prey), 2 Diskboxen mit 70 Disks, Handbücher, Pr. VB, Tel. 02331/462930

Verkaufe Amiga 500, 1 MB, 2 LW, Netzteil, Maus, Originalsp. z.B. Dune 2, Battle Blows usw., 4 Joysticks n. 600,- DM, d. Monitor Philips CM 8833 100,- DM, Tel. 06344/1495

Verk. A500 1 MB, Monitor, Zweitlaufwerk und Spiele: USS Johnnyong, The Island of Lost Hope, WWF Wrestlingmania und ca. 200 Disks, VHB 850 DM, komplett, Tel. 06732/5209

Stopt Verk. (auch einzeln) A500 mit Nadeid. (unbenutzt), Zweitlaufw., 1 MB und 2 Spielen: J.W. Snooker/Laura B./Strahlungsarmer Monitor. Pop. VB, Tel. ab 19 h = 08821/52425

Popul. II, DSA je 35 DM/PGA + Extr. Course, Kathed., GP Formula One je 25 DM/Lemmings, Their finest hour-Mission Disk je 10 DM/Beck, text II; 35 DM/Festpl. Quantum AT 280 MB 900 DM/Supra RAM 2 MB 120 DM, Christian Böhner, Tel. 089/1403740

A500, 1 MB, 2. Laufwerk, Monitor, Maus, Joystick, Action Replay 3 und 8 Originalspielen für 700 DM, Tel. 09741/1212

Verkaufe Amiga-Originals ab 15 DM (Indy 3th, Easy Amos, Castles, Powermonger, Battle Isle Data, Patinzer, Wing Commander ...) u.a., Tel. 07631/14940

Kaufe u. verkaufe neue u. alte Amiga-Soll! Lisle bei M. Dielscheidt, Niederbergheimerstr. 110, 59494 Soest

Spiele: Xiphos, F16, Fighter Bomb, Elite, 688 Sub, Defender OTC - je 20 DM, SS 2, F15 2, Pacific Island, Champaign, Epic, Kots, 30 DM, J. Straatmann, Mühlenweg 44, 21683 Slade

20,-: Turcan 2, Austerlitz, Waterloo, North Sea Inferno, Imperium, Invest, Rings of Medusa, Bundesliga Manager 1.30, -Deuleros, Megalo Mania, Genghis Khan, alle Orig., Tel. 08261/4356

A500, 1 MB RAM, Turbo Card, 2 LW, 2 Joy. 2 Maus, orig. Spiel F16, AG Int, A10, Red Baron, XCopy, Farb 1084S Handbücher, 100 Demodisk, VB 1300,- DM, Tel. 08141/29113

Super Angebot! Verk. Amiga 500, 1 MB Erw. mit 2 Laufwerken, 2 Joysticks, Literatur und ca. 70 Spielen, alles Hills, wegen Systemwechsel für 900,- DM VHB, Tel. 06151/596929

Verkaufe A500 + 1 MB + 2. Laufwerk + Monitor + Pinball Dreams + Pinball Fantasies + Epic + 10 Disketten für VHB 1000 DM Tel. 07031/870575 (Bjorn)

Biete billig PD-Software zu günstigen Preisen. Tel. 03573/794867 Peter

Verkaufe Amiga 500, 1 MB, Epson 9M Drucker, Farbmonitor, Zweitlaufwerk, 9 Originale, ca. 100 Disketten, 2 Joysticks, Maus, VHB 1400 DM, ab 14 Uhr, Tel. 05182/7241

Verkaufe A500, 2,5 MB, 2. Laufwerk, Monitor, 130 Disks, 21 orig. Spiele, 2 Diskettenkästen, Literatur für 900 DM, NP 3019 DM, Tel. 02433/51694 - Marcell

Verk. wg. Systw. A500 + 1,5 MB + 7 Orig. Spiele (neu). Preis 550 DM (neu ca. 950 DM), Spiele: A320, Bankok, Backlash, Plutos; usw. Ruf an unter 09444/1270 (Christian)

Double Trouble-Sega + Nintendo-Club bietet Clubzeitung, Tips etc. Der Club für alle Wesen, Matthias Herrendorf, Bürgerstr. 29, 12347 Berlin, Tel. 030/6849816 od. 030/6188391

Stopt! Verkaufe A500 (1 MB) + Zweitfloppy, Disks, 105 MB Festplatte (AT-Bus), viele orig. Spiele, 2 Joysticks, NP 2000 DM für nur 1300 DM VBI, Tel. 05062/8704 (Marc)

Verk. M1 Tank, Silent Serv. 2, F19, F15 II, Epic für je 30 DM, KCS Power PC Board für 240 DM, F. Lübben, Süderreihe 9, 26757 Borkum, Tel. 04922/2097 ab 20 Uhr

Achtung Amiga-Besitzer! Verkaufe Spielepaket mit Patinzer, Battle Isle, Megalomania, Covert Action und Monkey Island für 150 DM! Tel. 02305/25127

A2000 D, 6830 Turbo, 5 MB RAM, Quantum 110 MB, Flickerfixer, jede Menge Originalspiele, Grafiksoftware, Literatur, Preis 1700 DM, Norbert Thomas, Tel. 05458/7652

Suche War Games Const. Kit 100 %. Am besten mit Anleitung. Tel. 06188/1057, Thorsten Schleier

Superbillig: Für nur je 20,- DM: Lemmings, Legend of Fairhail - beide zusammen für nur 33,-! Ruff schnell an: 0611/565290 (Fabian Kratzberg)

Verk.: Amiga 500 (1 MB) + Farbmonitor Philips CM8833-II + 3 Handbücher + 2 Joysticks + Maus, alles guter Zustand, für nur 600 DM, ab 18 Uhr, Tel. 037467/24850

Verk. Syndicate 60 DM, Space Hulk 60 DM, MK3 120 DM, Beast 3 30 DM, Space Crusade 30 DM, Captive 20 DM, Mindbender 10 DM, Tel. 039054/228 (Ernst)

Verkaufe supergünstig! Syndicate; History Line 1914-18; On the Road; Knights of the Sky, Megalomania; Team Yankee; Rings of Medusa, Project X. Alles mit Anli. + Verp., Tel. 05154/8304

Verkaufe für Jew. 20 DM: Beach Volley, Black Gold, Brainblasters, Rug Bomber Interphase, Jumping Jackson, Nitro, Oil Imperium, Simulera, Xybois, Vaxina, Tel. 07472/1339

Verk. Orig.-History Line, Wayne Gretzky, Hockey 2, Wayne Gretzky Hockey League Simulator, Waxworks, Hexuma, Sensible Soccer, TV Sports Basketball je 35 DM, Tel. 0234/475238

Verk. orig. kpl. in dt. Syndicate für 25 DM, Chambers of Shaolin 10 DM und Sensible Soccer für 20 DM, Tel. 06151/22317

Verk. orig. Lionheart, No Second Price, Vista pro 3.0, Terralorner, Tel. 0541/17981 Stefan

Verk. Amiga-Orig. Indiana Jones 4, Civilization, Formula 1 GP je 40 DM, KGB, Ween, Lotus 3 je 30 DM, Party Time Vol. 2, Rainbow Islands, Sim City je 20 DM, Tel. 07159/2433

Verk. Amiga 500, 1 MB, 2 Mäuse, 2 Joysticks, 1084 S-F. Monitor, NEC 24-Nadeldrucker mit Handbüchern, alles in Super Zustand, für 900,- Telefon 06747/6687

Verk. Originale je 50 DM: Bundl. Man. Pro, Eish. Man., Civilization, Battle Isle + Data Disk 1, je 40 DM: Railroad Tycoon, Bane o. L. c. lorge, Lemmings 2, Tel. 09289/1351

Amiga-Games supergünstig zu verkaufen. Liste anfordern bei: A. Weber, Locher Weg 11, 40764 Langenfeld, Tel. 02173/17409 ab 18.00 Uhr

Verkaufe Dragon Fliehl 40,- DM und Drakken 20,- DM, Tel. 06033/68443

Verk. Orig.: Pop. + Sim City, Cadaver, Delverance, Gods, Fire + Ice, Magic Pockets, Muds, Great Courts II, Indy III, F19, Chaos Engine, Eye of the Beh. I je 30,- DM, Tel. 06241/74726

Verk. Orig.-Spiele: Winzer, Space Max je 20,- DM, Black Gold 1.30,- DM und Palitzier, Desert Strike 1.40,- DM, Tel. 05651/40788

Titus The Fox, The Oath, Immortal, Arabian Nights je 25,-, Glücksrad, Conquest of Camelot je 30,-, Space Quest 4, Shadow-Lands je 40,-, Tel. 04361/1238

Verk. Amiga-Orig.: Indiana Jones 4, Civilization, Formula 1 GP je 40 DM, Ween, KGB, Lotus 3 je 30 DM, Rainbow Islands, Party Time Vol. 2, Sim City 20 DM, Tel. 07159/2433

Verk. Amiga 500, Monitor 1084S, 2 Joysticks, 35 Originalspiele, Mouse, Handbücher. Fragt nach Michael, Tel. 0421/876341 ab 19 Uhr, Verhandlungsbasis 550 DM

Verk. Festplatte A590 Plus (2 MB Fast-RAM) 20 MB, 300 DM, 2 Laufwerke 3,5" 200 DM. Reichhaltige Software und reparaturbed. A 500, 1 MB Chip RAM, ab 17.00 Uhr, Telefon 06202/18422

Verk. Amiga-Originals (90% Sportsplele) für 50% und weniger des Neupreises und Amiga 500 plus 1 MB Speichererweiterung, TV-Modulator usw., Tel. 0341/5645358

Achtung dringend! Suche sämtliche Teile von Boulder Dash sowie das Spiel Search for the Titanic (Amiga). Tel. 05509/1546 Markus, ab 19 Uhr

CH! Verk. Originalspiele je 40 Fr. Space Quest 1, 2 und 3. Je 45 Fr. Oil Imperium, Kings Quest 4 Tel. 061782340, U. Schallhauser, Domacher Str. 32, CH-4147 Aesch

Verk. Hughes-Soccer, Bush-Buck je 20,-, Vision, Midwinter II, Bund. Man. Pr. je 30,-, Indy IV, Monkey II, Wing Commander je 40,-, Tel. 02204/1823 ab 18 h, Tel. 0221/1642338 9-15 h

Suche Double Dragon 1, 2, 3, Alien Breed, Chaos Engine, Rabo2, Cybrzerk Hook, First Samurai, Might and Magic 3 u.v.m., z.B. Action-Spiele Adventures Jump'n Run, Tel. 06126/52508

Suche das Spiel Amberstar, Dragonflight, Rings of Medusa, Zahle je 40 DM, Tel. 08651/8569

Verk. Amiga 500 + 2 MB, 2. Laufwerk, Monitor, TV-Modulator, Maus, 2 Joysticks, viele Originale 750,- VB, 17-19 Uhr, Tel. 069/373956 Ralf, FFM. Verk. King of Monsters 2 für Neo-Geo 140,-

Verk. A500 mit 85 M Festplatte, Speichererweiterung auf 2,5 MB + TV-Modulator für VB 1000 DM, Tel. 02464/5982 ab 14.00 Uhr

Verkaufe/tausche Orig.: Chaos Engine, Epic, Wing Commander, Body Blows, je 40 DM, Zool, Midwinter 2, Wolf Child je 30 DM, weitere auf Anfrage, Versand gg. Vorkasse, Tel. 07156/26083

Verk. A500 mit viel Zubehör zu 980,- DM. Ab 17-19 Uhr, Tel. 07303/41935

Verk. Lemming 2, Ween Goblins 2, Indy 4, Mensch Amiga Orbit Amiga je 30 DM, Waxwoks, Legend Space Q4 je 20 DM, Stadt d. Löwen, Khalaan je 10 DM, Tel. 09953/2973

Amiga 500, 3 MB RAM, 52 MB-HD, Farbmon. 1084S, 2. Laufwerk, Mouse + 2 Joysticks, EOTB II, DSA, Indy 4, MM3, Amberstar, Abandoned Places-2 + 80 andere Disks, VB 1750 DM, Tel. 02851/7520

Verk. Amiga 2000 (5 Monate alt); 1 MB, 1 LW; Maus u.v.m. oder lausche gegen intakten Amiga 600 HD 40, NP: 1098 DM, VB: 690 DM, Tel. 09971/30583, tägl. ab 18.00 Uhr

Archer Maclean's Pool und Snooker nur 30 DM pro Spiel, Deluxe Sound 3.0 Hard- + Software nur 50 DM, Alles Original! Schnell anrufen unter Tel. 069/348008, nach 17.30 Uhr

Verk. Amiga 500, 1 MB, 2. Floppy, Action Replay MK3, TV-Modul., 9 Orig. z.B. Indy 4, Monkey 2, Terminator 2, VB 550,-, unter Tel. 08141/25410, ab 18 Uhr (Florian)

Suche neue Mitglieder für Computerclub. System egal, Alter egal. Infos gegen Rückporto bei Marcus Gerresheim, Prinz-Eugen-Str. 9, 46397 Bocholl



Verk. A500, 1 MB, Mon. 10845, 2 LW, A-Replay 3, TV-Mod., X-Copy, 2 Mäuse, 2 Joysticks, 200 Disks, Boxen, Bücher, Zeitungen, Lösungen, Orig.-Spiele, Abdeckhaube zu 1100 DM VB, Tel. 0355/792237 (ab 19.00 Uhr, Llevon)

Verkaufe A500, 1084 Mon., 1 MB, 2. Floppy, 200 Disks, ver. Handbücher und Spiele, Joystick, Mouse und etliche Zeitschriften, VB 450 DM, Tel. 069/464785 Michael Hänel

CHI Verk. Originalspiele je 35 Fr: Black Cauldron, Gold Rush, Kings Quest III, Police Quest 1, Pipemania, Tel. 061/782340. U. Schaffhauser, Domacher Str. 32, CH-417 Aesch

## MS-DOS

Verk. orig. Sim Earth, Robin Hood, Monkey Island 2, Pinball Dams, Goblins, Battle Isle + Data, Crisis in the Kremlin, Epic, Patrizier, ECO 2, KO 5, RR-Tyco. Tel. 0854/7469

Verkaufe Flashback kompl. Deutsch 50 DM, Tel. 030/6870637

Verkaufe PC-Spiele original, z.B. Eye of the Beholder I, II, III, Tel. 04944/7469

Suche: Orig. Dokumentation zu Turbo Pascal V5.5, gebraucht in dt. orig. Softw. vorhanden, Tel. 07472/3902

PC 486/33 Dlg. Tower 4 MB 240 Platte 5,25, 3,5" Floppy, CD-ROM, Moni Sound M. 1 MB Graf. m. Maus, Soft-Drucker VP 3500, Tel. 05406/5613

Verk. MS-DOS 3.3 Betriebssystem u. Microsoft GW-Basic 1.3 sowie Schneider Utilities 1.0 für insges. 25 DM VHB, Tel. 04552/1269, ab 15.00 Uhr

Verk. orig. Privateer, Gunship 2000, Ways, PC-Tool, Renumb light, Paradox light, Freelance Graphics, Tel. 07141/84817 ab 18.00 Uhr

Zyxel u. 1496E Modem mit Software 649,- OM, Tseng ET-4000 Karte 90,- OM, XTradrive Vers. 1.10 99,- DM, Tel. 02266/4114 Fax: 4083 - ab 18.00 Uhr - Arne

Verkaufe Warlords 2 (45,-), verk./tausche Strike Commander (45,-), Tel. 05045/4321

Zu verkaufen Oil's Well 30 DM, Manis, 40 DM, Xeno Bots, Red Baron, Comanche, Indy IV, Ultima 7 (the black gate) je 50 DM, Tel. 0451/475929

Verk./tausche: Syndicate, Day of the Tentacle, Monkey Island 2, Comanche, Star Trek 3D-Const. Kit 2, WC 2. Suche: Pirates Gold, Privateer, Elite 2, Tel. 0201/270434

Verkaufe Maniac Mansion 2 (40), Strike Commander (50), Oarklands (40), Fields of Glory (40), Hammer Jump Jet (30), Alles Orig., Tel. 04137/7692

Suche SSI-Spiele (hauptsächlich AD&D)! Schreibt Eure Angebote an: Marko Käb, Kierster 33, 24321 Lüttenburg oder telefonisch an: 04381/1556 (Marko)

Soundblaster Pro 200,-, HL14-18 50,-, X-Wing 50,-, Festplatte AT-Bus 120 MB 220,-, Super-NES + 2 Pads + 5 Mod. 550,-, Tel. 0451/283630 ab 19.30 Uhr

Teusche Dune 2, HL14-18, Witz, 7 dt., Populous 2, Day of Tent. dt., Monkey 2, Suche: X-Wing, NHL-Hockey, Strateg. + Advent. L.T. Schlottke, Altenwoy 31, 67655 Kaiserslautern

Verk. Mitsumi-CD-ROM LU005 für 250 DM, CO-ROM WC 2/UW 60 DM, Dune 25 DM, Dune 2 40 DM, BMP 2 40 DM, Comanche 40 DM, Lemmings 2 40 DM, Tel. 03735/65531

Verk. Privateer (deutsch) 65 OM, orig. Sound Blaster 2 80 65 DM, Monkey Island 2 45 DM und diverse Atari ST-Games! Tel. 02772/54669, Andreas

PC-Orig.: Privateer + Speech, Protostar, M + M4, Strike Commander, Comanche-Mission, CDs: CD-WIN II/93 + CPS-Vision Vol. 2 zusammen DM 48,-, Tel. ab 18 h 09562/8638

PC-Orig.: Campaign + Data-Disk 70,-, Pinball Dreams 40,-, Tornado 45,-, Task Force 1942 40,-, Tel. 09921/7284, Tausch möglich. Su.: Lands of Lore, Aces o. Europe

Billigst: Red Baron (engl.) 30 DM, Wing Commander 2 (dt.) 50 DM, Strike Commander (dt., ungeb., noch verschweißt) 65 DM! Suche gute Soundprogramme (z.B. Macs Opera)! Tel. 07545/6561

Verkaufe Originale: Burntime, Kyandia, Book 1, 1869, Ultima 7 Part 1. 50 DM pro Stück, Tel. 02305/25127

Suche Original The Pawn (Magnetic Scrolls), PC o. Amiga, bleie 50,-, Tel. 06251/67420

Verkaufe für je 45,- OM: Eye of the Beholder 3, Indiana Jones 4, Wing Commander 2, Ultima 7, Oak Queen of Kryn. Ruft an: 0611/565290 (Fabian Kratzberg)

Lands of Lord/Sqave Quest 5 je 55,-, Oxyd, Cosmo Cosmic 50,-, Underworld 2, Rex Nebular 60,-, Wizardry 7 65,-, 3D-Kit 45,-, Martian Dreams 50,-, alle engl. Tel. 0621/577364

Suche PC-orig.: Day of Tentacle, Patrizier Larry 6, Goblins 2, Sensible Soccer, Simon the Sorcerer usw. Preis nach Vereinbarung. Nico Schimpf, Tel. 02389/6345

Verk./Teusche Syndicate, Magic Pockets, Manchester U., KO5: Mad-TV, Eish. M., Suche Lemmings 2, NHL Hockey, SF2, Lost Vikings, HL, Tel. 06028/4358 (Markus)

Stop! PC-Soft günstig zu verkaufen! Elshockey Manager, Pinball Dreams zu je 45 DM, F15 2, F19, Might & Magic 3 zu je 35 DM! A. Hascher, Opping 4, 84384 Wiltbreut. Byel

Verk. Falcon 3.0+, WC II + SM III + Speech + B17 + Coma + Indy 4 + HL14-18 je 50 DM, Brettsp. Claym. Saga 50 290 DM, 2 Minisoldaten + Fah 2. 100 DM + P. Wings + MPaint + Streelf. II je 50 DM (Alex). Tel. 09401/5518

Verkaufe Privateer + Speech Pack, nur zusammen 90,- OM inkl. Porto, Tel. 089/6915299 (AA) oder tagsüber 089/6273611

Verk. Originale: Elite+ 40 DM, Star Trek, Sim Earth, Space Quest 4 je 45 DM, Indy 4, Space Quest 5, Day of I. Tentacle je 50 DM, Telefon: 08151/50257

Verk. Microsoft Windows Entertainment Packs 1-4 je 35,-, Inhalt u.a. Tetris (in 1), Pipe Mania (in 2), Live (in 3), Schach (in 4), Tel. 08243/731 ab 18.00 Uhr

Verk. orig. Strike Com. + Speech (80 DM), Syndicate, UW2, Pop. 2 (45 DM), Sim Earth, Elysium, Sp. Forces, Crisis in the Kremlin, RR Tycoon (35 DM), Tel. 02941/65234

Verk. Originale: The 7th Guest (CD-ROM, DA mit Video) 95 DM, Strike Com. + Speech (DA) 90 OM, Simant (DA) 55 DM, Preis inkl. Porto + Vers. 1. Tel. 06626/1531, ab 15 Uhr

Verk. PC-Spiele: Elshockey Manager, Comanche, Bard's Tale Trio., Sports Masters, Populous 2, Heros of the Lancel. Tel. 00187/8335! Harard

Verk: 80386/DX33, Mainboard + 80387/DX33, 128 K Cache, 4 MB RAM, SVGA-Karte + Monitor, 150 MB HDD SCSI, 3,5 + 5,25" HD FDD, Soundblaster, u.v.m. Tel. 09402/6528, ab 19.00 Uhr

Verkaufe, lausche orig. PC-Spiele, z.B. UW 2, lands of Lore, Betrayal of Krondor, Ultima 7, Serpent Isle, Ultima 8, Shadow-Caster usw., Tel. 07041/41026

Verkaufe den Mega-Hit "Privateer" in der deutschen Version für nur 79,- DM inkl. Versandkosten. Tel. 0385/613044

Verk. Soundblaster Pro 300 (1/2 Jahr alt) mit Akriboxen von Rainbow Arts zusammen VB 180,- DM + NN; Joachim Lahnstein, Tel. 07153/72493

Verk. PC-Orig. Strike Com. + Speech 70 DM, Legacy, Syndicate, WC1 Deluxe, Xenobots je 50 DM, Burning Steel, Powerhills Battletech + Gunship 2000 je 35 DM, Tel. 07153/72493

Verk. Day of the Tentacle zu 55 DM, Monkey Island 2, FPS Football zu 45 OM, Epic zu 40 DM, Telefon Montag - Freitag 15-16 Uhr: 038378/9350 (Martin)

Verk. Wizardry 7 kompl. dt. 60 DM, DSA kompl. dt. 55 DM, Space Hulk Anf. dt. 55 DM, Might + Magic 3 kompl. engl. 30 DM, Tel. 05341/48123 Mo-Fr 15-17 Uhr, Jens

Verk. Roland LAPC-1 für 750 DM, Midi-Connector (Verbind. mit Keyb.) für 250 DM, beide VB-Ideal für Spieler oder Musiker (Midianschluss); Tel. 09923/1919

Strike Comm. und Links 366 pro für je 60,- DM und Comanche, Wing Comm. 2, X-Wing für je 50,- DM (alles in Deutsch) oder Tausch möglich! Tel. 0214/46504

Verk. FOB 3 Lands of Lore, Legacy je 40 OM, Shadow of Comet, Vell of Darkn., Wizardry 7, Proph of Shadow je 35 DM, Megatreveler 20 DM, Tel. 09953/2973

Wizardry 7 - DM 40; Wizardry 6 - DM 25, beide komplett deutsch, Tel. 0711/244855 ab 16.30 Uhr. Suche Ultima 6, Spellcasting 201, Codre Mission u.a.

Verk. 386DX/40 MHz - 64 KB Cache - 387 Coproz. (ideal für Falcon 3.0), Garantie bis Febr. 94 für 400 DM. Tel. 0211/7337296

Mansion 2, Planets Edge, Campaign, Rex Nebular, Daiklands, Lands of Lore, Monkey Island 2, Gunship 2000, Herr der Ringe 2, Mantis, X-Wing u.a., Tel. 06262/7830

Verkaufe Originale: Syndicate, X-Wing, RR Tycoon Deluxe, Lemmings Special Ed. je 40,- DM zzgl. NN, Tel. 07191/23627

Verkaufe Originale zu je 40 DM Space Quest IV (Welttraum-Adventure), Indiana Jones IV (The Fate of Atlantis), Sim Farth (für Windows), Tel. 08151/50257

Österr. Wing Com. 2 + Indy 4 + X-Wing + Comanche DM 40,-, Monkey 2 DM 30,-, Space O. 4 DM 20,- zu verkaufen. Tel. 05357/2953 (Alfred)

Comanche, Indy 4, Red Baron, (DV) je 40,-, AOTP + WW2 (DH), Swoll + HE162, je 55,-, DH-Swoll, Lucasf. Buch 2, je 20,-, Buck Rogers 1 (DV), Op. Stealth (DV) je 25,-, Tel. 08091/1098

Qt. Originale: SC 75; M + M4 65; Legacy 65; SQ4 (engl.) 50; Task-Force 70; Inka 70; Vell of D. 60; Sherlock H. 65; Larry 3 + 5 50; Hook 45; Conan 20; Cruise for ... 55,-, Tel. 0821/783271

Verk. Orig. PC-Spiele kpl. dt. Stunt Island, Day of Tentacle, Lost Vikings, Bundesliga Manager Prof. je 50 DM, PC-Tools 8.0 100 DM, Tel. 08453/8879

Suche ältere PC-Spiele: z.B. Storm Master, Legend of Faergheil, Sim Earth, Dragon's Lair, M. Space Ace 1. Alle Formate mgl. Tel. 089/5469591

Verkaufe Alone in the Oak (45), WC 1 (35), Red Baron (45), Task Force (50), Strike C. + Speech P. (85), Cyberrace (60), Flashback (55), Falcon 3.0 (50) + NN, Tel. 08452/2635

Verk. Ultima 6 30 DM, Wizardry 6 dt. 20 DM, Suche Elite 2, Lands of Lore, Protostar, Mig 29 (Falcon), Strike Commander Speech Tel. 039863/441

Verk. PC-Spiele, orig. Kings Quest V 60,-, Loom 40,-, Willi Bearish 60,-, Wing C. II 60,-, Time Travellers 40,-, Wieso-Sparbuch 91 + 92 je 30,-, Test Drive III 40,-, ab 18.00 Uhr, \*Tel. 06106/75626

Verk. orig. Roland LAPC 1-Soundkarte: suche Command HO 3.5. Tel. 07133/21934

Pirates! Gold für PC zu verkaufen, Preis 70,- DM, Tel. 02856/2811

Ultima VW III, Civil., Wizardry 6/7, Powermanger, Cadaver, Populous 2, Ultima 7, 1 je Spiel 40 DM, 2 Spiele 70 DM, 3 Sp. 90 DM, Tel. 02271/96563 ab 17.00 h

Verk. 486SX 25, 120 MB, 4 MB RAM, 3,5 + 5,25" Fds 14! SVGA Multisync MPB II, orig. Software, dt. Tastatur, Maus, FP: 2200 DM, Torsten, Madeheim, 99774 Muhlhausen, Tel. 03601/420093

Verkaufe: SQ435 DM, Comanche Data 25 DM, Suche Kyandia I + II, Waxworks Shadow o. T. Comet, Laura Bow II, Burntime Udo, ab 18 Uhr Tel. 04281/8337

Verk. Epic 30 DM, History Line 50 DM, Battle Isle 40 DM, Date Disk I + II je 30 DM, alles Orig. 3,5", Tel. 03834/840832

Suche: Indiana Jones 3 ev. 256 Farben VGA; Indy Action Games 2, 3 und 4; alte Star Wars Games - nicht X-Wing! Tel. 02362/43797 Kramer

Verkaufe Shareware für den PC, über 5000 Programme. Katalogdiskette gegen OM 2,- in Briefmarken. Thomas Sator, Grüner Weg 20, 61231 Bad Nauheim

Super PC-Spiele zu Schleuderpreisen. Aktuelle Liste u. ein Gratispiel für DM 5,- Rückporto bei: F. Erhardt, Mozartstr. 97a, 85521 Ottobrunn

Tausche: Rollenspiellklassiker Eye o. t. Beholder, Das schwarze Auge; alles Originale - in bestem Zustand; Österreich Tel. 05672/4686 Jürgen Moser

Verkaufe Taskforce 1942 (3,5") und Empire de Luxe (3,5") für PC. Preis VB. Alexander Freund, Tel. 02852/6550

Verkaufe original Steigenberger Hotelmanager (40 DM) und Flight-Simulator 4-Designer (50 DM), auch Tausch möglich! Sven Bartels, Tel. 04122/44746

Mad-TV, Monkey Island, Legend of Faergheil, Eye of the Beholder 1, Death Knights of Kryn, Fete - Gates of Oawn, Buck Rogers 2, Spielhammer (e), The Summoning (e) DM 50, Flight of the Intruder DM 40, Tel. 04152/74140

1000 PC-Computerspiele um DM 180,- (65 1250,-) abzugeben. Hauptsächlich PD, Shareware, Freeware, aber auch Vollversionen. Spartenauswahl möglich. Tel. 0043/0316/296715

Verk. Strike Commander + Speech Pack 90 DM, Wayne Gretzky Hockey 3 + League Sim 2 60 DM, History Line 50 DM, The Incred-Machine 40 DM, Tel. 07478/8477 ab 18 Uhr

Verk.: Patrizier-CD-ROM DM 60, Civilization 40 DM, Gunship 2000 30 DM, Darkseed 40 DM, Kyandia 40 DM, Betrayal at Krondor 40 OM, Tel. 07478/8477 ab 18.00 Uhr

Original-Spiele Monkey 1 + 2 je 40 DM, Indy 3 + 4 je 40 DM, Loom, McCracken, Maniac Mansion je 30 DM. Liste anfordern. T. Weisheit, Wolf-von-Fschenb.-Str. 26, 65187 Wiesbaden, Fax: 85197

Verkaufe Roland LAPC1 (MT32) DM 400,-, Tel. 0212/331000 Ileb 17.00 Uhr 0212/331133, Knut Hemmen

Nur Tausch: SO5, LL5, Monkey 2, Long Bow, C. HO, F. o. Freedom, Elvira 2, TQ, Rogers 2, Chuck; viele andere: 2 + 1 ab 18 Uhr Tel. 089/648888, Suche: Rollen, ADV, Strat

Verkaufe: Khelaan (deutsch). Bitte melden unter T. 02131/102830. Preis nach Vereinbarung

Verk. PC-Orig.: X-Wing (45), Comanche (45), F15-3 (45), Jordan (40), WC2 + SP (50), Red Baron (25), Jettigh. 2 (25), WC1 (20), Nova 9 + SB2 je 15, M. Tikke, Lindenhardt 1, 57462 Olpe

Verk. PC-Originale: UW1 (35 DM), DSA1 (40 DM), Ishar 1 (30 DM), Cadaver (30 DM), Powermanger (40 DM), Wingcomm. Academy (55 DM), Tel. 08662/8139 (nach 17 Uhr) Frank verlangen

Suche orig. PC-Spiel WC2 + Sp. Opt 1 + 2 + WC-Academy + WC-Secret Missions und Sim Earth. Tel. 09181/20796 (Michael)

Verkaufe orig. Prg. Battle Isle + Data 1, DM 40, Mega-lo-Mania OM 35, Perfect General DM 40, Locomotion DM 25, Space Ace DM 15, Tel. 05374/1300

Verkaufe 386/16, 1 MB RAM, 44 MB HD, 3,5 + 5,25" LW, VGA-Monitor, Mouse, Joystick, Software, z.B.: dBase 4.0, Windows 3.1, Drucker, VB 1500 DM, Tel. 030/2293613

Verkaufe Soundblaster 2.0 für 85,- DM, Isher 2 für 45,- DM und Underworld 2 für 60,- DM. Tel. 06158/71653 Jan

PC-Originale: Task Force 1942 50 DM, Civilization 35 DM, Wizardry 7 40 OM, History Line 1914-18 45 DM, Stunt Island 50 DM, alle 100 % o.k., Tel. 08158/8205 (Florian)

Verk. Tecno Plus CD-ROM (extern) + World Atlas + Library + 5 Spiele für 450 DM, Verk. auch über 60 orig. PC-Spiele! Tel. 09082/1588

Verk. Monkey Isl. 1 DM 70,-, DSA OM 70,- + Bundesliga Mang. Pro Special Edition DM 80,- alle dt. + Top-Zustand + Versandk. Tel. 0211/771833, ab 15 h Mo-Fr

Verk. Comanche, WC, HL14-18, Their finest Hour, Special Forces, 3D-Kit (billig!), Verk. Mega Drive mit 8 Spielen und 2 Joy-Pads VB 300,- DM, Tel. 07520/6940

Verk. PC-Originale mit dt. Anleitung: Lemmings u. Oh No! More Lemmings 300 DM, F15 Strike, Eagle III 30 DM, F1 Grand Prix 30 DM, B. Dubrau, Schmelzenwasen 21, 72160 Horb

Verk./kaufe laufend Originalspiele. Löse Shareware-Sammlung auf. Verk. Monitor (VGA), Verk. Lösungen, Cheats, Tips & Tricks, Tel. 09452/1453, Fax: 09452/1463

Tausche/verk. Day Tentacle, Persia 2, FOB 3, Civilization, Flashback, Lemmings 2, Dune 2, Krondor, SO5 (40-45 OM), Suche: Larussa 2, Pirates Gold, Ab 20 Uhr, Tel. 069/5486160 Mike

Verk. 486/DX33, 4 MB RAM, 230 MB HDD, 3,5 + 5,25" LW, 1 MB-SVGA-Karte, SVGA-Monitor, Soundblaster, Mouse, MS-DOS 6.0, Windows, PC-Tools: VB 2399 DM, Tel. 02431/6923

Verk. 486DX 2/66 VLB/Big Tower/8 MB RAM/Viper VL 2 MB/Quantum LP5 240/Galaxy DC 680T/Soundblaster 16ASP/15" Monitor/3,5 + 5,25", NP: 6200 DM FP: 5000 DM, Tel. 02737/3716

Verkaufe Flugsimulation-Klassiker: Their Finest Hour (inkl. Zusatzdisk: Their Finest Missions und Buch von Systema); A320; F117; Chuck Yeager, Tel. 07216/70100

Falcon AT 30,-, Flight of Intruder 30,-, Their finest hour 30,-, Strike Commander und Speech Pack 70,-, Pötzold, Tel. 0551/71776

Day of Tentacle dt., Syndicate dt. je 55,-, Shanghai II dt., Midwinter II dt., Millennium 2.2 dt. je 40,-, Startrek 25th dt., Lure of Tempress dt., Rampart je 35,-, Tel. 09003/2044 ab 18 Uhr

Suche Soundblaster 2 oder Soundelaxy BX 2 mit dt. Handbuch und 2 Boxen inkl. Software, Tel. 07462/1468, abends, außer Donnerstags ab 18.00 Uhr (Daniel)



Kyrandia 2 65,-, Lands of Lore 65,-, UW2 65,-, Marlin Dreams 50,-, Rex N. 65,-, SOS 65,-, Cosmo Cosmo 40,-, Tausche gegen MMS, Ultima 7/2, Tel. 0621/577364, Denis

Day of the Tentacle dt, 55 DM, Thomas, Tel. 02941/24326

PD + Sherware-Paket mit den besten Spielen, Tools und Virenschannern auf zehn (10!) HD-Disketten für nur DM 35,- inkl. Porto, Tel. 08331/2722

Biete: Ambush, Spelljammer, Monkey 2, Falcon 3, Battle Isle, Command HQ, Pirates, Powermonger, Spacemax, Ultima 6 + 7, Dungeonmaster, Bundesliga Mang Prof., WC 2, Tel. 08331/2722

Verk. Ultima 5 20 DM, Ultima 6 30 DM Underworld 40 DM, Syndicate 50 DM M.U.D.S. 20 DM, TV-Sports Football 15 DM, Champions of Krynn 15 DM, elle + NN, Tel. 0711/425488

Comanche 30 DM, F1-Grand-Prix 30, Indy 4 ... u.v.a. Originale, billigst, oder Teusch. Liste gegen 1 DM! Ch. Nefeler, Prinz-Eugen-Str. 16c, 48151 Münster

Suche Kontext zu PC-Freek's. Schreibt an: Th. Nunold, Hauptstr. 110, 76829 LD/Arzheim

HALT! Verkauft: Populous 2 50 DM, Monkey 2 45 DM, Indianapolis 500 und Lemmings je 35 DM, Alles Orig. u. Epson FX-80 + Drucker 50 DM, Testatur 30 DM, Tel. 02238/42212

Verk. o. tausche Orig. Freddy Pharcas, Colonel's Bequest, Eye of Beholder I, WC 2: 1 gegen Day of the Tentacle, Tel. 02602/2959. Suche auch: WC 2, R. Baron

Verk. 386SX 16, VGA-Mon., 3,5" + 5,25" LW, 40 MB HD, 1 MB RAM, DR-DOS 5.0 für 1200 DM; Westem-Digital-Festpl. (11-12 MS) 120 MB für 300 DM, zusammen 1400 DM, Tel. 09683/243, Wolfgang

Suche KQ 1-4 vorzugsweise in dt. aber auch in Englisch. Biete an Ultima 7/2 oder Preis n. Absprache. Peter Bürgi, CH-4312 Magden Schweiz/Tel. 061-8411412

Verk. orig. Return of Phantom, Belial et Kronor, Day of the Tentacle, Vision, Startrek, Space Quest 4, Castle of Dr. Brain, The Humans, 1889, Tel. 0851/41184

Air Bucks, Clisco Heat, Curse of Ra, Transword, Black Gold, Blue Angel, Berlin 1948, Gremlins 2, Rings of Medusa, Return of Medusa, Rolling Ronny, Nightshift, Winzer, Battle Storm, Day of the Pharaoh, DM 30, Tel. 04152/74140

Verk. Schneider Euro-XT + Bernsteinmonitor + Bücher + Disketten für 650,-. Bitte bei Sandro Weiß, E.-Otto-Str. 6, 08129 Crossen, Tel. Zw. 243281 melden

Orig. Indy 4 dt. DM 45, Falcon 3.0 dt. DM 55, Aces of P. DM 55, ATAC DM 29, Wizardry 8 dt. DM 29, alles nur Verk. Einlausch nur geg. MMS kpl. dl., Day of Tent. dt. Marip Tel. 06735/319

PC-orig. WC 1, Leather Goddesses 2, EHM, Indy 4, Black Gold, History-Line, Wizardry 8, Goblinks 2, Burning Steel, ab 18 Uhr, Tel. 05753/1304

Suche Hitchhiker's Guide Thru Galaxy Original Infocom, zahle gut, für MS-DOS am besten mit Gefährd.-Sensations-Brille, Tel. 0711/538873, ab 18.00, Jan Verlangen

Verk. orig. PC-Spiele! BMP DM 20, The Blue + The Grey (Strategie) DM 40,-, Lands of Lore DM 40, gegen Vorkasse oder NN. Als 3er Paket DM 90, B. Wielech, Tel. 0211/400410

Hasta la vista Baby! Suche dringend PC-Terminator 1 (mit Vektorgraphik, wo man in beide Rollen schlüpfen kann). Zahlt gut! Meldet Euch bei Thomas, Tel. 034206/78259

Verk.: Syndicate 45 DM, Warlords 2 40 DM, Paket mit 11 älteren guten Spielen (z.B. Links, Battle Isle, Pirates, Lemmings, A. Alley, etc.) für DM 230, Tel. 0561/13655

Verkaufe PC-Spiele: 30 DM, Command H.O.: 40 DM, Starbyte Super Soccer, Summer Challenge, The Incredible Machine, Empire, Jürgen Endress, Tel. 07472/1339

Verk. Strike C + Speech P., UW I, U VII; EM; Terminator 2029; FP-Football, Falcon 3.0, M. Jorden, SF II, je 45-65 DM; Tel. 0201/709123

Verk./tausche Lands of Lore, Links 386, EQB 3, M + MS, SOS, Wizardry 7, Inca, Ishar 2, Ultima 7/2, Unlimited Adventure, Dracula, Curse of Ench., u.e., Tel. 08039/3362, ab 18 Uhr

Suche 486DX 50 od. 66 Localbus Tower 4-8 MB Speicher, 200 MB Festplatte bis 2800 DM, Tel. 0541/17981 Stefan

Verkaufe Tre Break 15 DM, Great Courts 15 DM, Sim City 25 DM, Castles 15 DM, Warlords 25 DM, Microprose Soccer 15 DM, Tel. 09191/32623

Verkaufe Sim Earth 35 DM, Command HQ 25 DM, BOB 30 DM, Swoll 35 DM, G. Khan 20 DM, Face off 20 DM, RRTycoon 25 DM, Supersoccer 20 DM, Populous 20 DM, Tel. 09191/32623

Strike Com. + Speech 70,-, Links Course: Maune, Banif, Beltry, Innisbrook je 25,-, Lemmi 2 40,-, Aces + Data 50,-, Front Page Football 40,-, Tel. 02641/37578 eb 17.00

486/33, 4 MB RAM, 120 HD (15 ms) 3/5 L SVGA Mon., Soundblaster, Adlib Joy Maus Orig., Software Ext Cache 128 KB VGA-Karte, NP 4500 DM, VB 3500 DM, Tel. 07451/6458

Verk. S.C. + Speech, W. C. I + II + SM1 + 2 + 5.01 + 2 + Speech, Aces of the Pacific, Red Baron, Swoll + P80, Gunship 2000, KO5, A-10, Preise 25-60 DM, Tel. 09402/6526, ab 19.00 Uhr

Verk. Privateer 60,-, Tornado 60,-, Aces 145,-, Strike C + Sp. Pack 75,-, Space Hulk 50,-, NHL Hockey 60,-, Links K. Pinh. 20,-, suche F15-3; alle Orig.; NN + 5 DM; Tel. 0711/3702601

Verkaufe Aces 145,-, Car & Driver 50,-, Elernan 45,-, Terminator 2 15,-, Stunt Isl. 55,-, Silent S. 2 25,-, Space Hulk 50,-, alles Orig. Suche F15-3; NN + 5 DM; Tel. 0711/3702601

Castles 30,-, HL14-1840,-, Sim City + Populous 35,-, Stormmaster 35,-, Siege 40,-, Chessmaster 3000 35,-, Wizardry IV 40,-, Tel. 04351/42310

Suche Alter Ego. Biete Neupreis! Tel. 040/2997660

F15 III, Comanche, BMP + Editor, Car & Driver, GPU, Carriers at War, Space Max, Nascar, Shuttle, F15 II, Qper. Desertstorm, Ferrari Formula One, F1GP, Tel. Sa. + So. 0851/6719

4 MB-SIMMS 9 x 70 400,-/Stück; SB 16ASP 420,-, Weve Bl. f. SB 16 400,-, alles neu u. unbenutzt! SB 1.5 + CMS 100,-, NEC 2A, Karsten Kees, Am Kreisel 1, 31867 Lauenau

Aktuelle PC-Games günstig zu verkaufen. Liste anfordern bei: A. Weber, Locherweg 11, 40764 Langenfeld, Tel. 02173/17409

Verk. Space Quest 5 dt. 35,-, SQ4, Buck Rogers 4 30,-, Indy 3 dt. 35,-, DM, 3,5" Ways for Windows 2.1 40,-, Alles Originale. Tel. 05503/8719

Biete Lost Vik., Historyl., Wolfpack, Comanche, Monkey 2, Days of Tent., Eish. Man., Ullime 6 Tornado, Burntime, Suche Emp. Del., Tel. 09183/1799 (Harry ab 17.00)

Verkaufe: Goblin 250, Zool 50,-, Night Hunter 10,-, Monkey Island 2, 50,-, Mad-TV 40,-, Kyrandia 45,-, Tel. 06476/8875

Verkaufe: alle + neue Software für PC. Schreibt an: Marcel, P.O. Box 365, 6400 AJ Heerlen, Holland (Orig.)

Verkaufe: Mega Drive Grundgerät, sowie 4 Spiele, Nintendo + 6 Spiele, Computer 286/16 VGA-Karte + Monitor 3,5 Laufwerk, 40 MB Festpl., Tel. 08121/40980

PC-Originale + N. N. Dream Team Coll. 50,-, Knight of the Sky 50,-, Gold Rush 40,-, Oh No! More Lemmings 50,-, History Line 1914 50,-, Police Quest 2 50,-, u.v.a., Tel. 02822/52415

Verk. 2 Drucke (Stal LC-24-200) je 390 DM Verk. Syndicate 45 DM Gunship 2000 39 DM Incredible Machine 39 DM, Tel. 05603/4792, fragt nach Jens!

Verkaufe Ultima Underw. I 45,-, Formula One GP 50,-, Battle of Britain + Mission Disk 30,-, UMS I 15,-, Invest 15,-, Suche Syndicate: 18 Uhr UI, Tel. 08031/99522

Original: Privateer 50,-, X-Wing + Miss. D. 70,-, Burning Steel 50,-, Comanche 50,-, F1 GP 50,-, Fur Swoll He16 + De335 zu 40,-, F16 Op. F. 40,-, Tel. 0721/753284

Verk. Lands of Lore, Planets Edge, Betrayal at Kronor, Spellcasting 101, Starlight 2, Dragons Breath and andere, Tel. 07121/550468 ab 18 Uhr (Thorsten)

Verk. SB16 ASP 300 DM, Strike C + Speech 70, Syndicate 50, F153 + Monkey 240, Populous 2 35, CD-ROM: WC2 + Missions + Speech 70, WC1 + Missions 60 DM, Tel. 08721/42786

Verk. PC-Orig. Alone in Dark, Eye Quest, King's Quest VI, Incr. Machine, Indy IV je 40,- DM; EOB 2, Epic je 30,- DM; ruft gleich an unter Tel. 06022/22627 (Steffen)

386SX-16, 120 MB HD, 4 MB RAM, 3,5 + 5,25" LW, SVGA-Mon., Adlib, Tast., Maus, Joystick, MS-DOS 5.0 + Populous für 950,- DM, Tel. 05321/23625 Jan

Verk. für PC Meniac Menslon 2 50 DM, Eye of the Beholder 3 50 DM, Syndicate 45 DM, Wizardry 7 45 DM, Burntime 50 DM, Shadow of the Comet 50 DM, elle dt., Tel. 07443/5541

Verk. orig. History-Line, Burning-Steel, Empire-Deluxe je 40 DM, Chessmaster 3000, Winter Games, Shanghai 2, Silent-Service 2 je 30 DM, Tel. 07073/1259

Tausche: Burntime, Strike, Trolls, Monkey 2, suche Pirates Gold, Prince 2, MM5, Eye of the Beholder 3, Shadow of the Comet usw. Frag! nach Ralf, Tel. 08424/1550

Verkaufe History Line (kompl. dtsh) für DM 45,- + Porto, Tel. 02225/5364 eb 18 Uhr

Verk.: Fischertechnik Computing Experimental (Roboter, Turtle, 5,25" Disk, Interface ...) für 380 DM, Monkey 2, Indy 4; Michael Dittich, Öbergweg 6 c, 8031 Gliching

Suche für FS 4 Szenarie Disks und sonstige Zubehör-Disketten, ebenso andere Flugsimulationen, Tel. 0511/744081

Verk. & tausche: Prince 2, SOS, Lotus, Body Blows, Formula One, Dune 2, First Samurai, Monkey 2, Leihl Weapon 3, Vision, Supremacy, WWF 2, Soccer, Hero Quest, u.v.m., Tel. 06028/1317 Jens

Verk. orig. Strike Commander + Speech 65 DM, Privateer 50 DM, Lemmings 2 45 DM, Humans 1 + 2 je 35 DM, Tornado 55 DM, Simon the Sorcerer 55 DM, Xenobots 45 DM; Tel. 08555/8116 ab 19 Uhr

Verkaufe (je 40,-): Pop 2, Startrek 25th X-Wing, B17, A-Trein, Links 386Pro, Silent Service, bel-H. Ehrhardt, Wetzlarer Str. 73, 35638 Leun, Tel. 06473/3340

Tausche Ultima 7 Part Two komplett mit dt. Handbuch gegen NHL Hockey, Tel. 08134/1532 Markus

Verkaufe PC-Originale: Fields of Glory 55,-, V for Victory 2 45,-, Sensible Soccer 40,-, Star Legions 45,-, Siege 30 DM, Tel. 06247/431 (ab 16.30 Uhr)

Verk. neuwertige Gravis Ultrasound Karte (noch 7 Monate Garantie) für 333 DM, Tel. 06421/481369 (Frank)

Verk. Day of the Tentacle 60 DM, Indy 4 (engl.) 30 DM, zusammen 80 DM, Tel. 06421/481369 (Frank)

Verk. Gunship 2000 + Mission Disk 45 DM + 25 DM, F15 Strike Eagle 345 DM, Railroad Tycoon 30 DM, Silent Service 2 25 DM, Telefon 08243/731 ab 18 Uhr

Verk. Monkey Island 1 + 2 je 45 DM, Indiana Jones 4 50 DM, Formula One Grand Prix 45 DM, Strike Commander + Speech + Operations 100 DM, Tel. 08243/731 ab 18 Uhr

Verk. Microsoft Flight Simulator 4.0 + Designer + Sound & Graphic Upgrade + 5 Szenarien (Rhein/Main/Ruhr/Mittelgebirge) komplett 190 DM, Tel. 08243/731 ab 18.00 Uhr

Verk. Doglight 45 DM, Herriar (MP) 45 DM, Red Baron + Miss 45 DM, Aces of Pacific + Miss 45 DM, Swoll + P88 + P80 + HE 162 + DQ 335 120 DM, F117A 2.0 40 DM, Tel. 08243/731, ab 18.00 Uhr

Verk. David Leadbetter's Golf 45 DM, Sim City + Terrain Ed. 20 DM, Populous 15 DM, M1 Tank Platoon 20 DM, Gravis Game Card (bis 50 MHz) 25 DM, Tel. 08243/731 ab 18.00 Uhr

Verkaufe: Softw. Wallstreet Manager 55,-, CD-ROM 50,-, Multim. Encyclop. 75,-, PC-Tools 8 159,-, Hardw.: SB-Pro 3.0 150,-, NEC CDR 84-1 620,-, Tel. 089/7593224

Verkaufe: Softw. Wallstreet Manager 55,-, CD-ROM 50,-, Multim. Encyclop. 75,-, PC-Tools 8 159,-, Hardw.: SB-Pro 3.0 150,-, NEC CDR 84-1 620,-, Tel. 089/7593224

Verkaufe: Softw. Wallstreet Manager 55,-, CD-ROM 50,-, Multim. Encyclop. 75,-, PC-Tools 8 159,-, Hardw.: SB-Pro 3.0 150,-, NEC CDR 84-1 620,-, Tel. 089/7593224

Verkaufe: Softw. Wallstreet Manager 55,-, CD-ROM 50,-, Multim. Encyclop. 75,-, PC-Tools 8 159,-, Hardw.: SB-Pro 3.0 150,-, NEC CDR 84-1 620,-, Tel. 089/7593224

Verkaufe: Softw. Wallstreet Manager 55,-, CD-ROM 50,-, Multim. Encyclop. 75,-, PC-Tools 8 159,-, Hardw.: SB-Pro 3.0 150,-, NEC CDR 84-1 620,-, Tel. 089/7593224

Verkaufe: Softw. Wallstreet Manager 55,-, CD-ROM 50,-, Multim. Encyclop. 75,-, PC-Tools 8 159,-, Hardw.: SB-Pro 3.0 150,-, NEC CDR 84-1 620,-, Tel. 089/7593224

Verkaufe: Softw. Wallstreet Manager 55,-, CD-ROM 50,-, Multim. Encyclop. 75,-, PC-Tools 8 159,-, Hardw.: SB-Pro 3.0 150,-, NEC CDR 84-1 620,-, Tel. 089/7593224

Verkaufe: Softw. Wallstreet Manager 55,-, CD-ROM 50,-, Multim. Encyclop. 75,-, PC-Tools 8 159,-, Hardw.: SB-Pro 3.0 150,-, NEC CDR 84-1 620,-, Tel. 089/7593224

Verkaufe: Softw. Wallstreet Manager 55,-, CD-ROM 50,-, Multim. Encyclop. 75,-, PC-Tools 8 159,-, Hardw.: SB-Pro 3.0 150,-, NEC CDR 84-1 620,-, Tel. 089/7593224

Verkaufe: Softw. Wallstreet Manager 55,-, CD-ROM 50,-, Multim. Encyclop. 75,-, PC-Tools 8 159,-, Hardw.: SB-Pro 3.0 150,-, NEC CDR 84-1 620,-, Tel. 089/7593224

Verkaufe: Softw. Wallstreet Manager 55,-, CD-ROM 50,-, Multim. Encyclop. 75,-, PC-Tools 8 159,-, Hardw.: SB-Pro 3.0 150,-, NEC CDR 84-1 620,-, Tel. 089/7593224

Verkaufe: Softw. Wallstreet Manager 55,-, CD-ROM 50,-, Multim. Encyclop. 75,-, PC-Tools 8 159,-, Hardw.: SB-Pro 3.0 150,-, NEC CDR 84-1 620,-, Tel. 089/7593224

Verkaufe: Softw. Wallstreet Manager 55,-, CD-ROM 50,-, Multim. Encyclop. 75,-, PC-Tools 8 159,-, Hardw.: SB-Pro 3.0 150,-, NEC CDR 84-1 620,-, Tel. 089/7593224

Verkaufe: Softw. Wallstreet Manager 55,-, CD-ROM 50,-, Multim. Encyclop. 75,-, PC-Tools 8 159,-, Hardw.: SB-Pro 3.0 150,-, NEC CDR 84-1 620,-, Tel. 089/7593224

Gelegenheit: Great Courts I und Teenage Mutant Hero Turtles - Sport + Action, beide zusammen nur 40,- DMI Tel. 09003/2044 ab 17.00 Uhr

Verkaufe: Powermonger, Dragonflight, Chaos Strikes Beck, Dungeon Master, Castle Master, Sim City, Elite, Ooze, Great Courts u.v.m. Billig! Tel. 09287/4395 (ab 18 Uhr)

Wegen Systemwechsels verkaufe ich meine Software. Die besten Spiele der letzten 6 Jahre, 1 Spiel + Disk = 4 Fr./DM. Listen bei Zigerlig Marcel, Blessmüll 23, CH-8733 Eschenbach, Schweiz

Under Pressure, The Light Corridor, Derk Century, UN Squadron, Xiphos, Football Simulation, Run the Gauntlet, Deathtrap, Ghost Chaser, Heavy Metal, Switchblade, Grand Monster Siam, Subbato, DM 20,-, Tel. 04152/74140

Wegen Systemwechsels verkaufe ich meine Software. Die besten Spiele der letzten 6 Jahre, 1 Spiel + Disk = 4 Fr./DM. Listen bei Zigerlig Marcel, Blessmüll 23, CH-8733 Eschenbach, Schweiz

Wegen Systemwechsels verkaufe ich meine Software. Die besten Spiele der letzten 6 Jahre, 1 Spiel + Disk = 4 Fr./DM. Listen bei Zigerlig Marcel, Blessmüll 23, CH-8733 Eschenbach, Schweiz

## PC Engine

Verk. Turbo Duo + beiliegende Software, 4-Spieler-Adapter, 5 Joypads, 2 CDs, Japan Adapter und 3 Cards (Final Match, Hero Tomna + Bomber 93) für 750 DM, Tel. 09082/1588

Achtung! Verkauft Turbo Express (GT) + 9 Top-Spiele darunter Bomberman '93, R-Type, Darius Plus, Preis: 600,- DM, Tel. 08151/29777 ab 19 Uhr, Oliver

Turbo-Duo 8 CDs (Lord Thunder) + 28 Cards (Bank Splatt, House Neutopia P. Stars Tomna) 2 Pads + Zbh. VHB 750,-, Farbmonitor 270,-, Tel. 05772/1240 S.-Alter Ego

Verk. kaufe, tausche alles für PC-Engine, Turbo Duo (hebe viele Sammlerstücke), SNES, Mega Drive, Neo Geo usw. Kaufe ganze Bestände, Tel. 089/1403732

Verkaufe PC Engine Duo, Joystick + 5 Player-Adapter, 5 CDs (Gate of Thunder, etc.), 9 Module (Nectaris, Son Son II, etc.), VB 850,- DM, Tel. 0511/540372 Sven, ab 17.00 Uhr

Verkaufe Super Grafx, CD-ROM, ROM-Adapter, 6 Spiele (R-Type I, Formation Soccer etc.) 500,- DMVB, Tel. 0511/540372 Sven, ab 17.00 Uhr

Verk. Microsoft Flight Simulator 4.0 + Designer + Sound & Graphic Upgrade + 5 Szenarien (Rhein/Main/Ruhr/Mittelgebirge) komplett 190 DM, Tel. 08243/731 ab 18.00 Uhr

Verk. Doglight 45 DM, Herriar (MP) 45 DM, Red Baron + Miss 45 DM, Aces of Pacific + Miss 45 DM, Swoll + P88 + P80 + HE 162 + DQ 335 120 DM, F117A 2.0 40 DM, Tel. 08243/731, ab 18.00 Uhr

Verk. Doglight 45 DM, Herriar (MP) 45 DM, Red Baron + Miss 45 DM, Aces of Pacific + Miss 45 DM, Swoll + P88 + P80 + HE 162 + DQ 335 120 DM, F117A 2.0 40 DM, Tel. 08243/731, ab 18.00 Uhr

Verk. Doglight 45 DM, Herriar (MP) 45 DM, Red Baron + Miss 45 DM, Aces of Pacific + Miss 45 DM, Swoll + P88 + P80 + HE 162 + DQ 335 120 DM, F117A 2.0 40 DM, Tel. 08243/731, ab 18.00 Uhr

Verk. Doglight 45 DM, Herriar (MP) 45 DM, Red Baron + Miss 45 DM, Aces of Pacific + Miss 45 DM, Swoll + P88 + P80 + HE 162 + DQ 335 120 DM, F117A 2.0 40 DM, Tel. 08243/731, ab 18.00 Uhr

Verk. Doglight 45 DM, Herriar (MP) 45 DM, Red Baron + Miss 45 DM, Aces of Pacific + Miss 45 DM, Swoll + P88 + P80 + HE 162 + DQ 335 120 DM, F117A 2.0 40 DM, Tel. 08243/731, ab 18.00 Uhr

Verk. Doglight 45 DM, Herriar (MP) 45 DM, Red Baron + Miss 45 DM, Aces of Pacific + Miss 45 DM, Swoll + P88 + P80 + HE 162 + DQ 335 120 DM, F117A 2.0 40 DM, Tel. 08243/731, ab 18.00 Uhr

Verk. Doglight 45 DM, Herriar (MP) 45 DM, Red Baron + Miss 45 DM, Aces of Pacific + Miss 45 DM, Swoll + P88 + P80 + HE 162 + DQ 335 120 DM, F117A 2.0 40 DM, Tel. 08243/731, ab 18.00 Uhr

Verk. Doglight 45 DM, Herriar (MP) 45 DM, Red Baron + Miss 45 DM, Aces of Pacific + Miss 45 DM, Swoll + P88 + P80 + HE 162 + DQ 335 120 DM, F117A 2.0 40 DM, Tel. 08243/731, ab 18.00 Uhr

Verk. Doglight 45 DM, Herriar (MP) 45 DM, Red Baron + Miss 45 DM, Aces of Pacific + Miss 45 DM, Swoll + P88 + P80 + HE 162 + DQ 335 120 DM, F117A 2.0 40 DM, Tel. 08243/731, ab 18.00 Uhr

Verk. Doglight 45 DM, Herriar (MP) 45 DM, Red Baron + Miss 45 DM, Aces of Pacific + Miss 45 DM, Swoll + P88 + P80 + HE 162 + DQ 335 120 DM, F117A 2.0 40 DM, Tel. 08243/731, ab 18.00 Uhr

Verk. Doglight 45 DM, Herriar (MP) 45 DM, Red Baron + Miss 45 DM, Aces of Pacific + Miss 45 DM, Swoll + P88 + P80 + HE 162 + DQ 335 120 DM, F117A 2.0 40 DM, Tel. 08243/731, ab 18.00 Uhr

Verk. Doglight 45 DM, Herriar (MP) 45 DM, Red Baron + Miss 45 DM, Aces of Pacific + Miss 45 DM, Swoll + P88 + P80 + HE 162 + DQ 335 120 DM, F117A 2.0 40 DM, Tel. 08243/731, ab 18.00 Uhr

Verk. Doglight 45 DM, Herriar (MP) 45 DM, Red Baron + Miss 45 DM, Aces of Pacific + Miss 45 DM, Swoll + P88 + P80 + HE 162 + DQ 335 120 DM, F117A 2.0 40 DM, Tel. 08243/731, ab 18.00 Uhr

Verk. Doglight 45 DM, Herriar (MP) 45 DM, Red Baron + Miss 45 DM, Aces of Pacific + Miss 45 DM, Swoll + P88 + P80 + HE 162 + DQ 335 120 DM, F117A 2.0 40 DM, Tel. 08243/731, ab 18.00 Uhr

Verk. Doglight 45 DM, Herriar (MP) 45 DM, Red Baron + Miss 45 DM, Aces of Pacific + Miss 45 DM, Swoll + P88 + P80 + HE 162 + DQ 335 120 DM, F117A 2.0 40 DM, Tel. 08243/731, ab 18.00 Uhr

Verk. Doglight 45 DM, Herriar (MP) 45 DM, Red Baron + Miss 45 DM, Aces of Pacific + Miss 45 DM, Swoll + P88 + P80 + HE 162 + DQ 335 120 DM, F117A 2.0 40 DM, Tel. 08243/731, ab 18.00 Uhr

Verk. Doglight 45 DM, Herriar (MP) 45 DM, Red



Original Game Boy-Spiele mit Verpackung, Kirby's Dreamland, Mega Man II + II, Track and Field, Perodius, Prince of Persia für je 30 DM + NN, Tel. 08571/8915

Verkaufe Game Boy mit 25 Topspielen z.B. Super Mario 2 usw. Melder Euch unter Tel. 0231/255178. Fragt nach Michael.

Verkaufe GB-Module 30/51/64/110 in 1 gg. Modul 21 in 1 SNES bis zu 8 in 1. Tel. 0531/610782

Verkaufe Game Boy mit Bubble Bobble, Tennis, Marble Madness, Gargoyles Quest, Tetris. Alles mit Verpackung für 180 DM, VB, Tel. 040/7929678

## Game Gear

Verkaufe Game Gear mit 5 Spielen (Mortal Kombat, Ninja Gaiden, Shinobi, Streets of Rage, Columns) und Lupe. Preis VB. Tel. 0791/43611 Stefan verlangen, ab 16 Uhr

Verkaufe GB-Module 30/51/64/110 in 1 GG. Modul 21 in 1 SNES bis zu 8 in 1, Tel. 0531/610782

## Mega Drive

Verkaufe Super-NES mit 10 Spielen. Verkauft Mega Drive mit 8 Spielen u. Zubehör, Tel. 02262/4561

Suche Tauschpartner im Raum München. Habe: Flashback, Rolo, Streets of Rage 2, John Madden 92. Suche: X-MEN, Rocket Knight (JP), Ultimate So., J. Strike, T.: 089/492592

Verkaufe MD mit 17 Spielen für 1350 DM, nur komplett abzugeben, Tel. 06341/3555, ab 18 Uhr. Games wie (Y's 3, Warrior of Rome, Jurassic P., Shining Force, ...) Tom

Verkaufe: Quackshot (jp) 40 DM, Sonic 2 50 DM, W. of Ill. (us) 50 DM, Flashback (us) 80 DM, W. Cup Italia '90 30 DM oder lausche gegen J. Strike, C. Spof, etc., Carsten, Tel. 07052/4447

Mega Drive m. 8 Spielen, 2 Controller f. 610 DM; Game Gear mit 9 Spielen, Master Gear, TV-Tuner u. Zigareten-Adapter f. 480 DM, auch einzeln, Tel. 02843/8528, ab 14 h

Tausche fürs MD: Cool Spot, Mic + Mac, Fafel Fury, ThF4, ThF3, NHLPA '93, Sonic 2 u.a. Gegen: Tiny, Flashback, Jungle u.a. Neue Games, Tel. 05952/3929 Stefan

Verk. f. Mega Drive (dt.): Shin, Force 90 DM, Th. Force 4, Desert Strike, An. World, Starflight, je 70 DM, div. "Alte Perlen" 50 DM, Telefon: 06152/4883, ab 20 Uhr

Verkaufe Mega Drive mit NHLPA-Hockey '93, 3 Monate alt, 100% o.k. für DM 190,-, Tel. 0561/13855

Verkaufe kpl. in dt. NHLPA '93 für 25 DM, Tel. 06151/22317

Achtung! Mega-Drive-Spiele dt. Vers. Sonic 50,-, Shining 100,-, Fatal Labyrinth 40,-, Faery Tale 80,-, Immortal 100,-, Sword of Verm. 90,-, Quackshot (jp) 50,-, Tel. 030/8814883

Verkaufe Master-System mit 12 Spielen (z.B. Micky Maus, Donald Duck, Y's, Psycho Fox, Alex Kidd 1 + 4) + 2 CTRL Pads, Joysticks, VHB, Tel. 0721/786853, ab 14 Uhr, Jan

Verkaufe Mega Drive mit Arcade-Stick + 12 Module wie EA-Hockey, John M. Football, Rev. of Shinobi u.a. für 400 DM, Tel. 0951/68564

Tausche MD + SNES-Games wie S. Shinobi 2, Gunstar Heroes, Flashback, Connors Tennis, King Arturs W., Star Wars, Cool Spot usw., Tel. 05731/52926

Verkaufe: MD mit 8 Spielen (Quackshot, Sonic I und II, Castle of Illusion usw.), 2 Joypads und Spielbox, fast neu, für 520 DM, NP 1300 DM, Tel. 04302/9107

Tausche Sega-Mega-Drive + Spiel geg. Super-NES ohne Spiel, evtl. auch Verkauf Daniel Tschade, Ed-Schloemannstr. 54, 40237 Düsseldorf

Verk., kaufe, tausche alles für Super-NES, Mega Drive, Mega-CD, PC-Engine, Turbo Duo, Neo-Geo, NES, Lynx, Mak, Game Boy. Kaufe auch ganze Bestände, Tel. 089/1403732

Verk. MasterSystem mit 7 Spielen 400,- DM u. lausche o. verk. MD-Spiele wie Alien 3, Buck Rogers, Shining Force, Tel. 03391/7290, Möller Ray von 15-17 Uhr

Verkaufe, lausche Jungle Strike, Streets of Rage II, NHLPA-Hockey '93, European Club Soccer. Suche Landslaker, General Chaos, Joe Montana Sportstark, Tel. 07951/41950

Kaufe Konsole + Modulsammlungen auf: Neo-Geo, SNES, Mega Drive, Sega Master, NES, Game Gear, Game Boy usw., Tel. 089/1403732 ab 13 Uhr

Kaufe, lausche Sega Mega-Drive-Spiele aller Art, ob alt oder neu! -50,-, Suche Mega-CD JP Version-150,-, US-Version-200,-, Tel. 05341/392144 (Michael), ab 17.00 Uhr. Seeay!

Verkaufe MD mit 10 Spielen, darunter PS II EAH, Shinobi für 1000,- DM. Anrufe nach 19 h von Mo-Fr, Tel. 0711/5281015

Verkaufe neuwertigen Mega Drive mit Terminator I, Sonic I, Simpsons, VS Space Mutants und 2 Control Pads für 270 DM. Tel. 06556/650 nach 14 Uhr, Do + Fr nach 17 Uhr

Verk. Advanced Military Commander gegen Höchstgebot. Verk. diverse MD- und Super-NES-Spiele (z.B. J. M. 93, Robocop, Turrican, Turtles, Perodius, Lemmings), Tel. 0791/43611

Verkaufe Spiele für Sega Mega Drive + Master System 0431/641670 - 0431/641670 - 0431/641670

Top-Angebot! Verkauft billigst... Mega Drive mit 2 Joypads und 8 Spiele für VB 300. PC-Games: Comanche, HL14-18, WC, Special Forces, 3D-Kit, Tel. 07520/6940

Kaufe, verkaufe, lausche MD + SNES-Spiele, große Auswahl, kaufe auch Sammlungen mit Gerät. Suche günstig Neo-Geo oder Turbo-Duo, Tel. 04774/1789 Rainer/Simone

## NES

Kaufe, verkaufe, tausche MD + SNES-Spiele, große Auswahl, kaufe auch Sammlungen mit Gerät. Suche günstig Neo-Geo oder Turbo-Duo, Tel. 04774/1789 Rainer/Simone

NES mit 7 Spielen: SMB 1, 2, 3, Maniac Mansion, Burai Fighter, Wrestlingmania I u. 2 u. Spieleberater für 300 DM, Tel. 0711/325209 ab 18 h Christian

Verk. NES-Superset m. 3er Kass. + Batman, Duck Tales, Super Mario 3, Maniac Mansion 250,- DM VB, Tel. 02159/3835

Verk. NES-Superset (4 Contr.) + 7 Spiele (Super Mario 1, 2, 3 - Sword & Serpents, Dr. Mario, Soccer, Tetris), Topzustand VB 160,- DM, Tel. 09227/1737

## Lynx

Suche Lynx-Spiele (nur mit Verpackung und Anleitung), Zahle 20 DM pro Spiel. Spielisten an: Christian Deimer, Rütterscheider Str. 24, 45131 Essen

Verk. Lynx 2 mit 3 Top Games: Slime World, Rampart, Blue Lightning + Netzstecker! VB 240 DM, Tel. Tomas: 040/8504833

## Super Famicom

Verkaufe S-NES mit Action-Replay Pro u. Parodius. Alles neuwertig u. nur zusammen für 300,- DM (Festpreis)! Tel. 06621/78649

Verk. Mario All Stars + Mario World für SNES zus. DM 100,-, einzeln je DM 60,-, Tel. 089/5703477

Verk. 11 SNES-Spiele (z.B. Mario Kart, SF2, Sim City) + Action Replay (nur zusammen). Für nur 910 DM! Top Zustand! Tel. 05241/54808 (Andreas)

Verk. für SNES Zelda (60 DM), Super Mario Kart jp (60 DM), Jimmy Connors Pro T. T. (80 DM), am/jp Adapter (20 DM), Star Fox am (90 DM); Tel. 02334/52975 verl. Aki

Verk., kaufe, tausche S-NES, MD, GB, MS-Spiele. Diese Anzeige gilt so lange, bis ihr nichts zum Tausch, Kauf + Verk. hebt. Tel. 06569/361 (Patrick)

Tausche: Probotector, WL Basketball, Mortal Kombat (f), Star Wars gegen: John Madden Football, Zelda, Desert Strike, Axeley, Bombberman, Tel. 0291/1798

Verk. SNES + 2 Pads + US-Adapter + 10 Spiele, nur kompl. f. 700 DM oder Spiele einzeln 50-80 DM. Game Gear + Netzteil + 3 Spiele für 200 DM, Tel. 08055/1307, nicht Mi-wochs

Verkaufe für SNES: WWF Royal Rumble (dt. Version) für DM 50; Tel. 02723/3078 (Malinas)

Verkaufe oder lausche - Turrican - Alien 3 - Streetfighter 2 - Prince of Persia - Star Wars - Tel. 07946/8242 ab 14 Uhr (Kai)

Verk. NHLPA 93, Star Wars, Pilot W. F-Zero, Mystic, Ninja, Mickey M., Tiny Toons, Bubsy, Final Fight, Sim City, Desert Strike, Ruf doch mal an (werktags 18-20 h) Tel. 09621/13359

Suche SNES-Spiele mit Verpackung und Anleitung + Mega-Drive-Konsole + Spiele, auch größere Mengen; Tel. 0911/266164

Tausche, verkaufe, kaufe Spiele für S-NES, Neo-Geo, MD, MS, GB. Verk. Master System Adapter Plus u.a. Warrior, Shining, S. of Race 2. Tel. 07151/32132 Sebastian 15-22 h

Tausche, kaufe, verkaufe S-NES und MD-Sp. Neue und ältere Module. Suche: S. Off-R2, Shinobi 3 (dt.), Chaos Eng., Legend usw. Tel. 06271/71281

Verk. Super-NES-Hil "Magical Quest" für 70 DM. Komplett dt. mit Anleitung und Verpackung. Sascha Huber, Tel. 0221/681400, Thielenbrucher Allee 7, 51069 Köln

Verk. Streetfighter 70-60 DM, Kick off 80 DM, Mickey Mouse 60 DM, Zelda 40 DM, Royal Rumble 100 DM. Verk. auch t. GG Shinobi, Mickey Mouse + Monaco f. je 30 DM, Tel. 07222/4651

Verkaufe SNES dt. + 2 Joypads + Capcom Fighterslick + 10 Topgames (z.B.: WWF2, Final Fight 2, SF2, Mickey Mouse, Mortal Kombat), Festpreis 779 DM! Cat. Tel. 07545/1699 (Christian)

Tausche oder verkaufe deutsche SNES und MD-Module: Streetfighter 2, S. Soccer S, Ghoul's n' Ghoulis, MD: NHLPA-Hockey 93, Tel. 04181/7469 Georg 17-21 Uhr

Verk. Streetf. 2 (dt.), WWF Wrestling (dt.) je 60 DM, Tel. 06130/6704

Verk. für Super-NES: Wing Commander 80,- DM, Super Mario paint 60,- DM, Sim City 60,- DM, alles dt. Module. Tel. 02258/1319

Tausche F-15 (US) gegen Starwing für SNES, Tel. 0541/188595, offer versuchen

Tausche SNES u. MD-Spiele. Habe z.B. Mortal Kombat (nur g. SF II Turbo) J. C. Tennis, Super Conflict, Thunderforce IV, Ph. S. III u.a. alle dt. Suche z.B. Mystic Quest, Shining Force u.a., Tel. 05506/7143

Verkaufe, lausche, kaufe Super Magicom v. PC-Engine Games. Verkauft auch SNES-Module. Kaufe Star Wars Spielzeug: Figuren, Raumschiffe, usw. Tel. 05037/2854

SNES dt. + 2 Super Scope + Adapter + Streetfighter'slick + 16 Topmodule, NP über 2500,-, VB 1500,-, Tel. 02154/429037, 8-18 Uhr. Nach Alexander fragen!

Suche dt. SNES-Spiele, z.B. Jimmy Connors Tennis, Roadrunner, Lost Vikings, kaufe und lausche. Tel. 04955/4192 (Volker)

Power Pack! 4 Games (100% o.k.) für nur 199 DM inkl. Versandkosten: Final Fantasy Mystic Quest, Top Gear, Space Football, Axeley! Nur komplett! Suche Mario Kart! Telefon 07545/6561

Verk., kaufe, lausche ständig Super-NES, Mega Drive, Game Boy, NES-Spiele. Suche deutsche Super-NES-Spiele zu kaufen. Auch an aktuellen Inter.: Tel. 04627/1618 ab 20 Uhr

Verkaufe Super-NES-Spiele à 85 DM: Actraiser, the Magical Quest, Super Mario World; für 95 DM: Zelda 3 mit 2 Lösungsbüchern. Jürgen Endress, Tel. 07472/1339

Verk. dt. SNES mit 12 Spielen; Adapter; 2 Pads; alle Anschlüsse, alles mit Verpackung und Anleitung. 100% o.k. Preis nach Vereinbarung, Tel. 06569/217

DI. SNES-Spiele in Originalverpackung, Kursty's Fun House, Tiny Toon, Mario Kart für je 70,- DM, Tel. 08571/8915

Verk. Super-NES-Spiele, Preis VB. Tel. 02331/587349

Verkaufene neue Copy-Box für S-Nintendo + Sega Comp. mit Gar. u. Rage. Info und Liste H. Bagger, Pepynsir, 35. NL-6132 El Stitar/Holland, Tel. 046-522598

Tausche neue SNES-Games (us, dt, jp), auch gegen Mega-CDs. Tausche JB King (jp) gegen Topfighter Stick. Bei deutschen Spielen bitte nur aktuelle Games! Tel. 07354/2873

Verkaufe, lausche, kaufe SNES-Games. Habe z.B. Tiny Toons, Axel, S. Tennis, Mortel K. u.a. Suche Sim City, Gool Troop, F. Fight 2, Wing Com., Sir. Fighter 2 T., Telefon 0208/72689

Tausche u. verk. Games. Habe Mario Kart, Star Wars, Actraiser (US), Contra (US), Devil C. (MD: jp), Suche f. Fanf. 2, Aleste u.a.; US o. dt., Tel. 05453/7734 (Michael)

Verkaufe ältere SNES-Games zu Niedrigpreisen! Ab 40 DM! Auch Tausch möglich. Tel. 03931/415775 ab 19.30 Uhr, nach Ron fragen.

Achtung! Zelda III 70,-, Another World 100,-, Ghoul's n' Ghoulis 70,-, Star Wars 100,-, zusammen 320,-, alles dt. Versionen für das Super Nintendo (PAL) Version, Tel. 030/8814883

Tausche, kaufe, verkaufe S-NES-Spiele. Habe z.B. Alien 3, Desert-Strike usw. Suche S. Bombberman, S. Tetris, S. Shanghai + Pushover, Tel. 04763/1509 YoYo. Habe auch NES-Sp.

Verkaufe Super-NES-Module: Super Mario Paint, Super Mario World, Sim City, alle dt., DM 65,- pro Spiel. Tel. 02256/1319

Verk. Wing Commander (90 DM), Wrestlingmania (60 DM), Pilotwings (40 DM), Sim City (60 DM), Castlevania (60 DM), F-Zero (35 DM), Stefan Schmitz, Tel. 02238/52176, ab 18 h

Verk. Soccer 55 DM, Mario Kart 70 DM, TMHT4 80 DM, Zelda 370 DM, Mortal Kombat 105 DM, SMW 45 DM, auch NES-Games + NES. Suche: MVAR, Shadowrun, abends (Jo), Tel. 0228/638863 (auch Ankauf)

Suche für NES MM 1-4 u. Castl. 1-3 Turtles 1-3, Probotector I-2. Biele ca. 30 50 DM pro Spiel. Verk. für SNES und MD u. GG über 80 Spiele, Tel. 06041/251

Verkaufe für SNES: Super Soccer (DM 45,-) + Super Wrestlingmania (DM 55,-). Tausch möglich! Tel. 02137/77209 ab 18 Uhr (Höddger)

Verk. Super Nintendo, Video AV-Kabel, 3 Joypads, Super Mario World, Streetfighter II für 400,- DM, Tel. 09321/7284 ab 18 Uhr

Tausche SNES-Games: Habe S. Tennis, Axel, Mortal K. Star Wars, Tiny Toons, Castlevania, Parodius, Mario Kart, Twinbee, Mario Allstar usw. Suche alles! Tel. 08193/6667 (Markus)

Verkaufe Super Nintendo mit 4 Spielen R-Type, Mario, Streetfighter 2, World-League, Basketball für 350 DM. Abs.: Dave Leins, Friedrichstr. 2, 88633 Heiligenberg

Verk. Turtles, Pilotwings, Sir. Fighterturbo (em.); suche: Mortal Kombat, Royal Rumble, Striker, J. Str. und aktuelle/alle Spiele, lausche auch! Tel. 0043/222/971669 Austria 18 h

Kaufe Konsole + Modulsammlungen auf: Neo-Geo, SNES, Mega Drive, Sega Master, NES, Game Gear, Game Boy usw., Tel. 089/1403732 ab 13 Uhr

Verk. SNES - 125 DM, Tel. 0711/446242. Nach 16 Uhr anrufen, Robert verlangen.

Streetfighter II 55 DM, WWF Royal Rumble 60 DM, Thomas, Tel. 02941/24326, ab 16 Uhr

Super-NES: Axel, Starwing, John Madden Football, World League Basketball, 1 Super NES mit 2 Pads und Adapter mit Mario World, Preis nach VB, ab 17 Uhr, Martin, Tel. 09132/2884

Verkaufe SNES dt. Version mit 2 Joypads, Universal-Adapter und 3 Spielen (NHLPA Hockey, Super Mario Kart und Super Mario Land, Preis VB, Telefon 02331/462930

Stolp! Verkauft Smash T.V., Mickey Mouse, F-Zero, Bubsy fürs S. Nintendo und Sonic 2, Tennis Ace fürs Master System zu Spotpreisen, Tel. 07433/6516 od. 07433/7646

Verkaufe sehr günstig Super-NES-Spiele. Liste anfordern bei: Harald Gafner, Postfach 4369, 76627 Bruchsal

Verk. Mario Paint, Kid Ikarus, Toonun 1 + 2, Melfrid, Solstice, Duck Tales, Chip'n Dale, Track a Field 2, The Battle of Olympus für je 75 DM. Ruft an. Tel. 089/4396373 von 12 bis 15 Uhr



## Diverses

Flugsimulatoren alles Originale. Strike Commander, Dog Fight, Reach for the Skies, Harrier-Domark, Epic, Comanche B17, Kn. of Sky, jedes Spiel 50,- Tel. 07664/1528

Verk. original PC-Spiele (3,5"): Day of the Tentacle dt. (65 DM); Lemmings 2 (60 DM); Stronghold (65 DM). Tel. 0911/305487 ab 16.00 Uhr

Tausche SNES-Spiele, Final-Fight, NBA-Allstars, Zelda 3, Pilot-Wings, NHLPA-Hockey, F-Zero gegen Goot-Troop, Street-Fighter 2 Turbo, Jurassic-Park, Tel. 0208/70160

Verk.: Monkey 1/2, Indy 3, Loom, Zak, Pool of Darkness, Beholder 1, Champions/Death Knights of Krynn, Silver Blades je 30 DM, 100 Disks, A1000, 2 MB Speicher, Tel. 02831/3058

Verkaufe die Spiele: Viewpoint (470 DM), Fatal Fury I (160 DM), Robo Army (160 DM) per Nachnahme, Tel. 06504/8558 (Stefan). Suche außerdem das Spiel Samurai Showdown.

Komplettlösungen; Monkey 1 + 2, Aberstar, Underworld 1 + 2, Indy 3 + 4, Dott, je Lös. 10 DM. Schein an Patrick Badenf, Goethestraße 2, D-88281 Schlier

Verkaufe Komplettlösungen und anderes. Forderte eine Liste an. Schreiben: Daniel Krupaneck, Leutenring 13, 85235 Pfaffenholten a. d. Gonn

Verk. Power Play von 1. Ausgabe bis 11/92, von 10/88 bis 3/90 pp. Heft 1,50 DM. Sonst pro Heft 4 DM. Komplett für 175 DM. Tel. 07309/3911, ab 18 Uhr

Suche Spiele für Sega Mega Drive + Master System, PC-Engine + Super Nintendo. Roger Kerber, Rdsbg. Ldstr. 38, 24113 Kiel, Tel. 0431/641670 - 0431/641670

Neo Geo RGB 60 Hz inkl. 2 Joyboards + Memory Card VHB 520,-; Viewpoint 450,-; Samurai Showdown 280,-; Super-NES: Startox u. a. Tel. 089/7593427

Verkaufe PP-Jahrgänge '90 (ab 4/90), '91, '92, '93 (bis 11/93). Guter Zustand. Tel. 07135/5973 (Sven), abends

Verk. GG (+ Columns, S1, S2, G-Loc, G-GKabel, Car-A.) f. 250 DM, evtl. einzeln; MD-Magnum-Sel (4 Games) f. 220 DM; S-NES-Games-Mouse 70 DM, SF2 80 DM, alles neuwertig, Tel. 0351/376905

Verkaufe Power-Play + ASM-Hefte. Ausführliche Liste gegen 1,- DM Rückporto von; Th. Vornweg, Gneisenaustr. 100, 47057 Duisburg

Verk., kaufe, tausche alles für PC-Engine, Turbo Duo (habe viele Sammlerstücke), SNES, Mega Drive, Neo-Geo usw. Kaule ganze Bestände, Tel. 089/1403732

Verkaufe - Kaufe - Tausche Neo-Geo, Super-NES, Mega-Spiele, Platinen, Verkäufe Game Boy + 7 Spiele 300 DM. Suche Viewpoint und Memorycards, 14-22 Uhr: Tel. 07541/51360

Neo-Geo-Gold inkl. 2 Controlboards, Memory-Card, Spiele Worldwarrior, Last Resort, Nam 76, NP 2100,-, für 1100,- VHB, Tel. 04121/92352

Neo-Geo!!! Verkäufe, kaufe, tausche Games! Call: 07545/6561

Verkaufe neue PC-Software zu günstigen Konditionen. Liste bei S. Kuster, Nideregweg 6, CH-8605 Gufenswil. Tel. 01/9461076

Suche MD, S-NES, NES-Spielkonsolen bis 90 DM, Spielmodule bis 40 DM, Tel. Mo + Mi ab 19.00 Uhr, Achim, Tel. 02261/24509

Verk. und tausche ständig Spiele für PC, PC CD-ROM, S-NES, MD, GG und GB. Verk. auch NES mit Chip'n Dale für 70 DM. T. 09082/1588

Verk. Neo-Geo + 2 Joyboards, Memory Card + 5 Spiele (Art of, Last Resort, usw.) für 1150 DM (auch einzeln). Verk. auch S-NES + MD-Spiele! Tel. 09082/1588

Verkaufe Originale: F-15 II, X-Copy prof. + Hardware, Swords of Twilight, F-29 Retal., Tower of Babel, Elvira, Indiana Jones III, G. Nius, Mewilo, Legend of Djel, 3D Constuction Kid + Video, Buch: Amlga Programmieren in Maschinensprache (mit Disk), alle Spiele 100% i.O., zus. für 199 DM + Porto per Nachnahme. Olaf Steinke, Schrödingerstr. 28, 07745 Jena

Pirates Gold DV original verpackt für 80,- abzugeben. Tel. 06022/71164

## Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninserenten:

- Kleinanzeigenaufträge ohne Absenderangabe auf der Rückseite der Karte sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer können leider nicht veröffentlicht werden.
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen können ab sofort keine Fremdwährungen mehr angenommen werden.
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihre Auftragskarten immer vollständig ausgefüllt sind (z. B. Unterschrift).

## Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das Angebot, der Verkauf oder die Verbreitung von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und verbreiten von »Raubkopien« verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahme ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsrechtigte haften für Ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

# Backstage



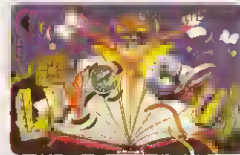
Wer wagt, gewinnt. Zusammen mit dem Live Club und dem Art Department verlost die **POWER PLAY** einen Haufen schnellerer Preise.

Ihr müßt nur die drei folgenden Fragen richtig beantworten und eine Postkarte mit den richtigen Antworten bis zum 1. Februar 1994 an folgende Adresse schicken:

Markt & Technik Verlag AG  
Hans Pinsel Str. 2  
Redaktion **POWER PLAY**  
Stichwort: Backstage  
85531 Haar bei München



**ACE OF BASE**



**LIVECLUB**  
DAS BESTE AUS MUSIK · BUCH · VIDEO



**1. Wie heißen die beiden Hauptdarsteller des Films Basic Instinct?**

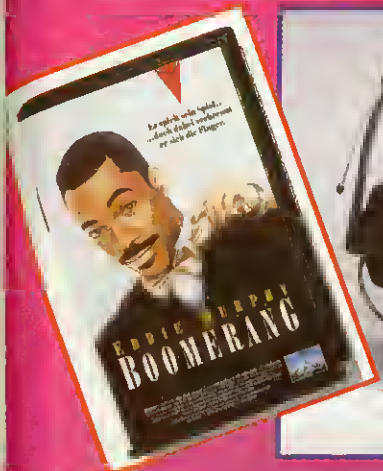
**2. Wer ist der Hauptdarsteller beim Film Boomerang?**

**3. Wie heißt das neue Computerspiel, das demnächst vom Live Club erhältlich ist?**

## Das sind die Preise:

- 3mal einen feinen Walkman
- 3mal einen Gettoblaster
- 4mal den Film Boomerang auf VHS-Kassette
- 5mal den Film Basic Instinct auf VHS-Kassette
- 3mal die Musik CD Ace of the Base
- 3 Telefonkarten
- 3 schneie Mützen
- 5 CD-Uhren
- 3 Schlüsselanhänger

Mitarbeiter des Verlages Markt & Technik, sowie Angestellte des Live Clubs und des Art Departments sind natürlich ausgeschlossen.





# Player's Guide: Turrican 3 (Teil 1)

Ihr seid verzweifelt? Ihr möchtet den Amiga, nebst der hochdekorierten und für Amigianer eigentlich unverzichtbaren Actionperle *Turrican 3* aus dem Fenster werfen? Ihr findet die geheimen Schätze nicht? Ihr scheitert am letzten

Obermottz? Kein Problem: In dieser und den beiden nächsten Ausgaben der *POWER PLAY* lüften wir die *Turrican 3*-Rätsel. In unserem Players Guide findet Ihr die kompletten Karten aller *Turrican 3*-Level, nebst Standort der verschiede-

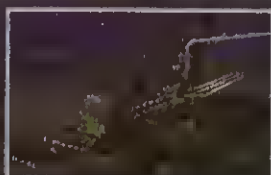
nen Gegner und natürlich der versteckten und punkteträchtigen Kristallkammern. Die Suche nach dem Ausgang hat somit ebenso ein Ende, wie das versehentliche Liegenlassen eines punkteträchtigen Diamanten. Die Programmie-

rer von Factor 5 haben keine Mühen gescheut und die Levelkarten auf ein handliches Format gebracht. Also: Ran an den Joystick und die feinen Karten neben den Amiga gelegt. Wir wünschen Euch viel Spaß beim Spielen. mh

## Level 1 – Stage 3



# TFX



Tactical Fighter Experiment...  
 die einzige Flugsimulation, für die der  
 Begriff "Maß der Dinge" zutrifft.  
 Fliegen sie eins von drei der besten  
 Jagdflugzeuge die es gibt:  
 Eurofighter 2000  
 Lockheed F-22  
 Lockheed F-117 Stealth Fighter  
 TFX... eine Flugsimulation der absoluten  
 Spitzenklasse, erreicht durch noch nie  
 dagewesene, intensivste Entwicklungsarbeit  
 und authentischen Flug-Details.  
 Erfüllen sie die Missionen - kämpfen sie für den Frieden.

**BOMICO**  
 ENTERTAINMENT SOFTWARE



BBS-Nummer: 06107 - 930 - 222

DIGITAL IMAGE DESIGN



Für PC

DIGITAL IMAGE DESIGN

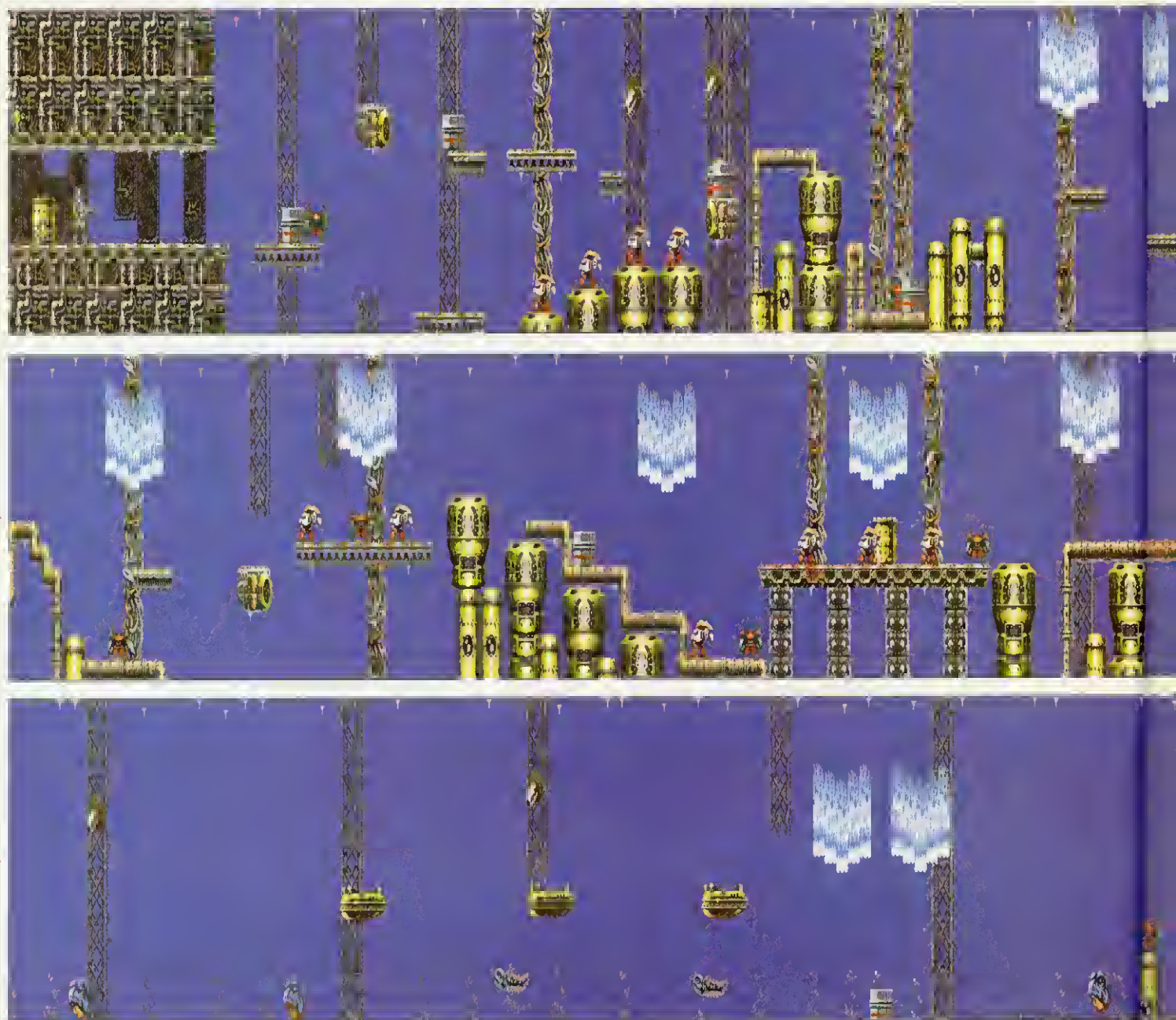
BOMICO Entertainment Software GmbH - Am Südpark 12 - 65451 Kelsterbach



## Level 1 – Stage 1

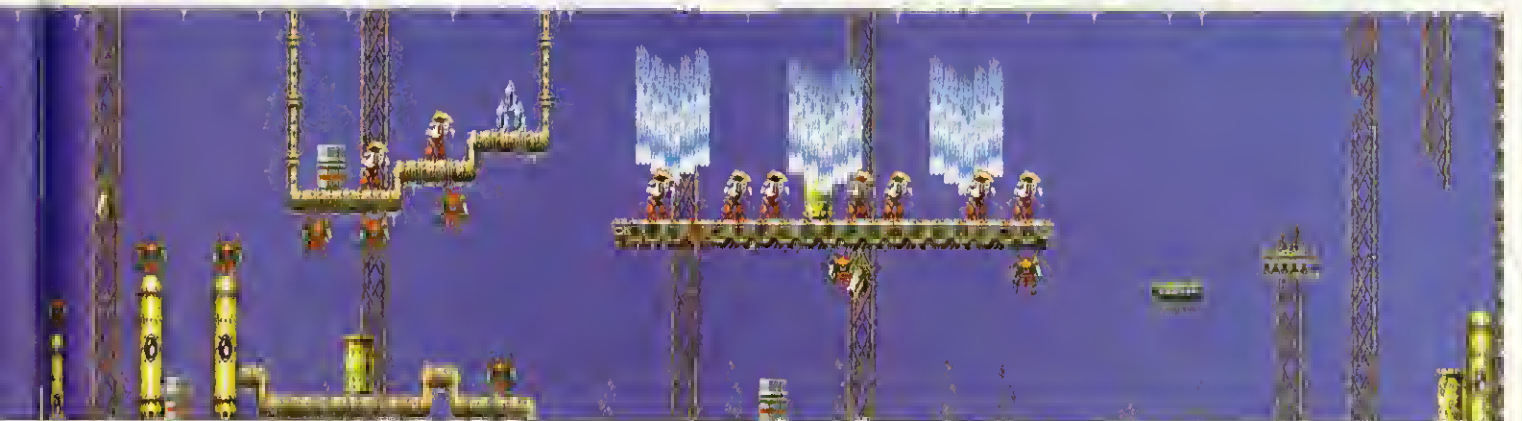
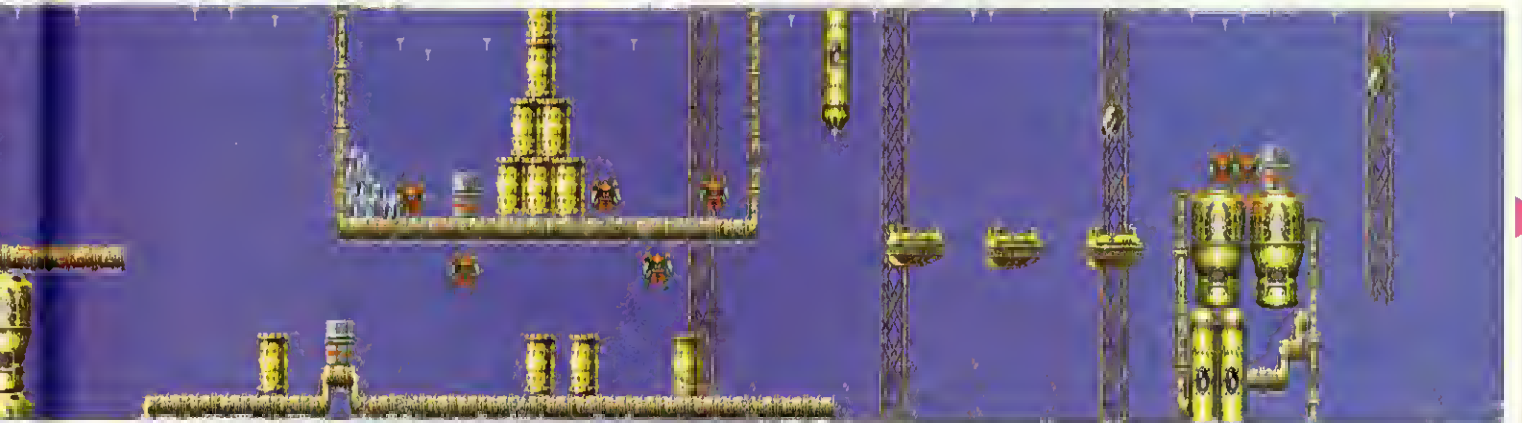
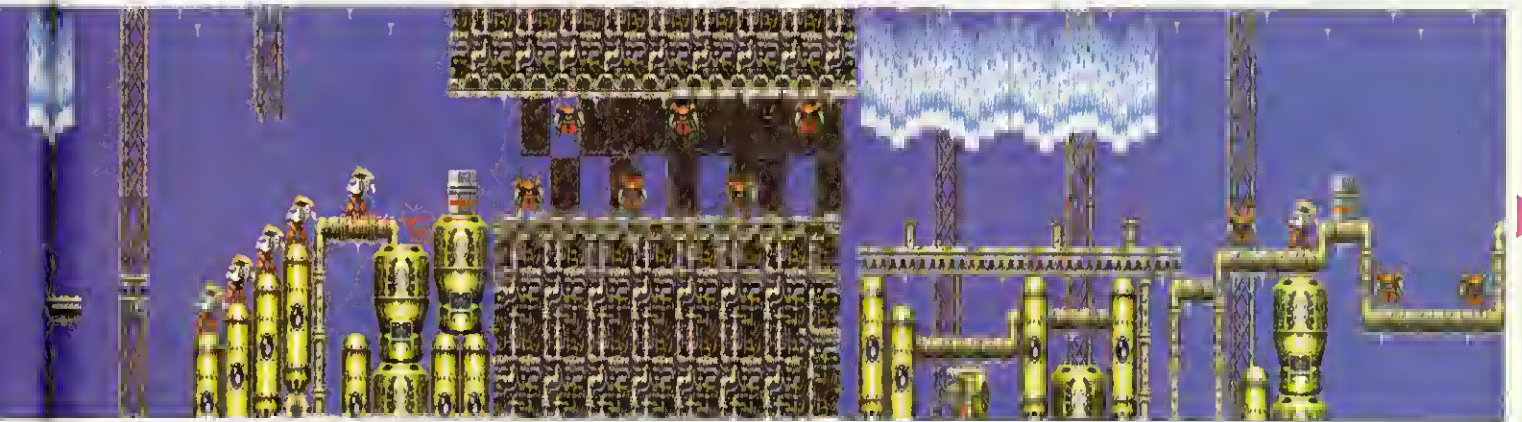
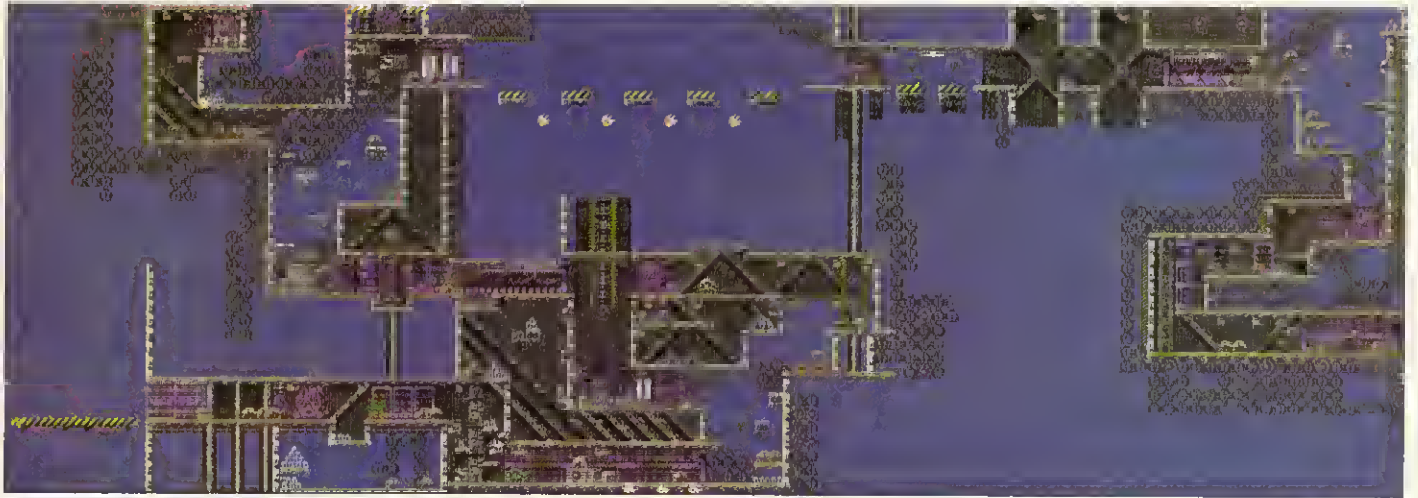


## Level 2 – Stage 1





## Level 1 - Stage 2





## Blutbank



Willkommen in der Hölle: Was steckt hinter dem "Hades"-Club?

# Dracula Unleashed

**H**eutzutage hätte der populäre Blutsauger Graf Dracula sicherlich Probleme damit, seinen Speiseplan zu füllen, ohne die eigene Gesundheit zu gefährden. Selbst ein Einbruch in eine Blutbank würde den adligen Reißzähnen wahrscheinlich eine böse Überraschung bescheren. Glücklicherweise ist für den aristokratischen Untoten im Film und im Computerspiel die (Nahrungs)-Welt noch in Ordnung. Statt mit verseuchtem Blut, hat Dracula nur mit

feindseligen Vampirjägern zu kämpfen. So auch in dem neuen CD-ROM-Spiel *Dracula Unleashed*. Hier schlüpft Ihr in die Rolle von Alexander Morris. Schauplatz der Handlung ist das London der Jahrhundertwende. Eure Aufgabe ist es, dem Grafen der Finsternis innerhalb einer bestimmten Frist den Garaus zu machen.

Wie in älteren Icom-Titeln (z.B. *Sherlock Holmes: Consulting Detective*), wird auch dieses Adventure per Icons gesteuert. Dazu befinden sich

Dank Coppolas erotisch-morbider Zeluroidvariante des Brahm Stocker-Romans, erfreut sich der alte Blutsauger Dracula derzeit großer Beliebtheit. Kein Wunder also, daß eine Menge Softwarefirmen die leichenbleiche Durchlaucht aus dem bequemen Sarg holen, um ein Computerspiel mit dem imageträchtigen Namen zu schmücken. Zwar hat Viacom (ehemals Icom) CD-ROM-Adventure *Dracula Unleashed* mit dem Film nichts zu tun, aber schwimmt trotzdem kräftig auf der Blutwelle mit. Spielerisch ist



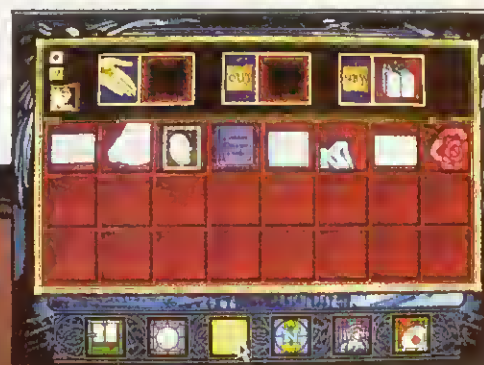
dieses Programm in etwa so interessant, wie eine Flasche Weihwasser für den Namensgeber. Die meiste Zeit verbringt der Vampirjäger nicht etwa mit der Hatz nach dem blutigen Fürsten, sondern damit, die rund 90 Minuten digitalisierten Filme im Briefmarkenformat zu betrachten. Ein weiteres Handikap: Die Sprachausgabe ist zwar glasklar, aber leider nur in Englisch und für Kontinentaleuropäer schwer zu verstehen. Immerhin lassen sich Hinweise per Mausklick im elektronischen Notizbuch dauerhaft notieren.

verschiedene Symbole am unteren Bildrand. In einem Notizbuch sammelt Ihr Hinweise, per Koffer-Icon ruft Ihr Euer Inventory auf. Zusätzlich gibt es ein Ohrensymbol, mit dem Ihr für Gegenstände oder eine Eintragung eine gesprochene Erklärung bekommt. Ebenfalls dabei: Eine Hilfefunktion, die Euch die einzelnen Symbole erklärt. Sprachausgabe gibt es auch an den verschiedenen Schauplätzen, die Ihr im Laufe des Abenteuers besucht. Zusätzlich wird an jedem Ort ein Digi-Film eingeblendet, in dem die Handlung gezeigt wird. Zu Beginn des Spiels könnt Ihr nur eine Handvoll Orte in London

besuchen, im späteren Spielverlauf füllt sich Euer Notizbuch mit weiteren Adressen. Da Ihr bei der Vampirjagd unter Zeitdruck steht, läßt sich auf einer Übersichtskarte Londons die aktuelle Reisezeit zum Ziel anzeigen. Im Gegensatz zu seinem untoten Counterpart, muß Alexander hin und wieder nachts eine Ruhepause einlegen um das Abenteuer zu beenden. Verpaßt Ihr Euer geruhiges Schläfchen, fällt Alexander nach 48 Stunden Spielzeit automatisch in einen tiefen Schlummer. mh



Beiß mich: An jedem Schauplatz wird die Handlung in einem Digi-Film weitererzählt



Attzeit parat: Im Koffer sammeln wir alle Gegenstände

Genre: Adventure

Hersteller: Viacom

Zirka-Preis: 160 Mark

Testmuster: Import

MS-DOS

59%

Grafik: 60% Sound: 63%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 386/25, 4 MByte RAM, CD-RDM

Unterstützt: Soundblaster (Pro)

Geplant für: -



## Der Zauberlehrling



Monster in my Pocket: Hewlett muß die Monsterschar erst betäuben



## Magic Boy

**H**ewlett ist ein Zauberlehrling und ein guter dazu. Dummerweise entdeckt Hewlett einen geheimen Zugang zum Keller des Magier-Meisters. Hier verwahrt Hewletts Mentor jede Menge Zauber-tiere, die natürlich die willkommene Chance ergreifen und die offene Kellerklappe zur Flucht nutzen. Damit der Zauberlehrer nichts merkt, müßt

Ihr nun Hewlett dabei helfen, die Viecherschar wieder einzufangen. Keine leichte Aufgabe: Immerhin hat es sich die magische Fauna in vier Welten, Sand-, Wasser-, Plastik-, und Zukunftswelt, mittlerweile gemütlich gemacht. Außerdem ist jede Welt in acht verschiedene Abschnitte oder Levels unterteilt, die von der Seite gezeigt werden. Um den Zauberzoo wieder heil im Chet-Keller abzuliefern, müßt Ihr jede Welt insgesamt zweimal erledigen, beim zweiten Durchlauf gibt's dann andere Abschnitte.

Ihr beginnt in der Sandwelt und könnt wahlweise in jedem der ersten vier Levels starten. Habt Ihr alle Tiere der ersten Levels eingesammelt, dürft Ihr in die letzten vier Spielstufen.

Kaum steht Weihnachten vor der Tür, schwappt eine Woge von Extra-zuckersüßen-supernedlichen-bonbonbunten Geschicklichkeitsspielen über die Welt herein. Glücklicherweise befindet sich im Fall von *Magic Boy* unter dem ganzen Zuckerguß der Liebllichkeit auch ein fesches Spiel. Neue und innovative Ideen sucht man zwar vergebens, aber die knallbunte Weihnachtsbäckermischung aus fröhlicher Geschicklichkeits-Mon-



sterjagd und Bonus-hatz ist dank der verschiedensten Levels ziemlich abwechslungsreich und hält Hewlett ganz schön auf Trab. Vor allem die Suche nach versteckten Räumen und verborgenen Extras hält den *Magic Boy*-Spieler bei der Stange. Schade nur, daß die Steuerung des kleinen Zauberlehrlings nicht sehr exakt ist und Hewlett auch auf schlichtem Steinuntergrund schliddert wie ein Elskunstläufer.

Natürlich warten die Tiere nicht darauf, daß Hewlett sie einfach schnappt, sondern hüpfen fröhlich in den Levels umher. Bevor Ihr Euch dem Tier nähert, muß Hewlett es mit einem Schuß aus seinem Zauberstab betäuben. Berührt Hewlett das bewußtlose Opfer, wird es automatisch in den Keller befördert. Kommt Hewlett mit einem noch quitschfidelen Lebewesen in Kontakt, ist eines von antäglich drei Bildschirmleben tutsch. Um Hewletts Aufgabe

weiter zu erschweren, betinden sich in den Levels spezielle Hindernisse, wie Eisbahnen, Sprungfedern, Säurepfützen und Klebstoffsteine. Auf der Habenseite verbucht Hewlett hingegen einen Hauten Extras, die seine Arbeit erleichtern. Neben, zeitlich begrenzten, dickeren Schüssen für den Zauberstab, gibt's Continue-Sterne (für fünf Sterne gibt's ein neues Continue), Bonus-runden und Warpzonen. Dank Paßwörtern könnt Ihr an alten Stellen wieder antauchen.

Quasi als Extra-Bonus liegt den ersten *Magic Boy*-Schachteln übrigens noch ein zweites Spiel namens *Cool Croc Twins* bei. mh



Jedes Land ist in acht Abschnitte unterteilt, von dem Ihr die ersten vier gleich anwählen dürft



Wenn Hewlett alle Extrablöcke in einem Level "umläßt", gibt's ein Bonus-Schmankerl

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Empire Software  
Zirka-Preis: 100 Mark  
Testmuster: Empire Software

**AMIGA 70%**

Grafik: 69% Sound: 62%  
Schwierigkeit: mittel  
Minimal: 512 KByte  
Unterstützt: -  
Geplant für: PC, ST



## Nostalgie wie nie



Die Übersicht stört nicht: Das obere Drittel zeigt das gesamte Level

# Overkill

Wer erinnert sich noch an die Spielhallen der beginnenden achtziger Jahre? Damals hagelte es Stubenarrest und Fernsehverbot, weil keiner mehr rechtzeitig nach Hause kam und Omi beim Kaffeekränzchen oder Mutti beim Abendbrot allein ließ. Die Ursache des Übels stand in der Spielhalle um die Ecke und hieß *Defender*. Dieser gute alte Williams-Automat prägte zusammen mit *Donkey Kong*, *Scramble* und *Space Invaders* die Jugendlichen und ließ die Zunft der Computer- und Videospieler erst richtig entstehen. Das *Defender*-Spielprinzip war dabei denkbar einfach:

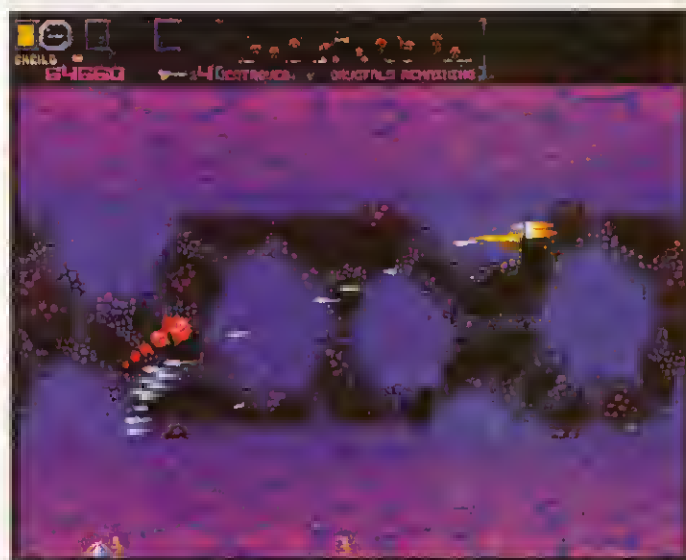
Auf einem horizontal scrollenden Spielfeld wurden die am Boden laufenden Menschlein mit Hilfe eines von Euch gesteuerten Kampfschiffes vor üblen Aliens geschützt.

Mindscape's *Overkill* schneidet sich eine Scheibe vom Ruhm des Originals ab und startet mit ähnlichem Spielprinzip in die Warenhäuser dieser Welt. Wieder sitzt Ihr in einem kleinen Flieger und ballert innerhalb eines in beide Richtungen scrollenden Levels auf alles, was nicht menschlich ist. Am Boden befinden sich Kristalle der Aliens, die Eure Bodenmannschaften außer Betrieb zu setzen haben. Eure

Wenn's um die Länge geht, könnte sich der *Overkill*-Bart schon allein der Spielidee wegen ins "Guinness-Buch der Rekorde" eintragen lassen. Es ist schon ein wenig frech, ein zehn Jahre altes Spiel zu klonen und nicht mal den Namen des Originals irgendwo zu erwähnen. So bietet *Overkill* altbewährtes, aber mittlerweile stark "gähn-gefährdetes" Alien-Schießen ohne jeglichen Schnickschnack: fliegen, schießen,



ausweichen, schießen, fliegen... Taktiker und Extrawaffenfetschisten werden in *Overkill* nicht gerade den Inhalt ihrer Wunschträume wiederfinden, Nostalgiker und anspruchslöse Ballerfans werden von der Alien-Hatz jedoch gründlich überzeugt. Als Zugabe gibt's wunderschönes und technisch perfektes Parallax-Scrolling in AGA-Farben und eine korrekte Steuerung, die schon bei *Defender* unerlässlich war.



Das Männlein sportlich springt, der Spieler fröhlich singt und obendrein ein Highscore winkt

Aufgabe ist es, eventuell arbeitslose Mannen zum nächsten Kristall zu fliegen und dabei den Luftraum komplett zu säubern. Sind alle Aliens in die

ewigen Jagdgründe geschossen, geht's zum nächsten Planeten. Natürlich wartet *Overkill* auch mit einigen Extras auf: Zum einen hat Euer Schiff einen Schild, welcher alle 25000 Punkte an Energie gewinnt. Zum anderen lassen einige Aliens Extrawaffen, wie Streuschüsse, Bomben oder Laser fallen. Habt Ihr trotz des Waffenarsenals Eure Leben verpustet, warten weder Continues noch Paßwörter. *kn*

Db's *Defender*-Erlinder MacLean weiß? Selbst vor außerirdischen Spermien seid Ihr nicht gefeit.



Genre: Action

Hersteller: Mindscape

Zirka-Preis: 80 Mark

Testmuster: Mindscape

A 1200

68%

Gratik: 47%

Sound: 42%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: A 1200/4000

Unterstützt: -

Geplant für: Amiga



# Schon geschallt, Leute ? Hier geht's um den Preis !

# EUROGAMES

64 AM ST PC CD Mac Cards&Sticks



Das hier ist nur ein Auszug \*\*\*  
aller Spiele für Ihr System.  
**FUNTASTIC** liefert Ihnen alles,  
was international zu haben ist:  
**Wir sind der Spiele-Händler  
mit dem größten Sortiment.**  
Game nicht gefunden? Anrufen!  
Alle Neuheiten versenden wir  
mit als 1. Versand-Händler.  
Rechtzeitig vorbestellen!

Disketten für Systeme: ▼  
Preis in DM AM PC

Gravis UltraSoundCard 290  
Gravis Analog PRO Stick 86  
Gravis GamePad 43 48  
Thrustmaster FlyStick 119  
GameBlaster VGA on TV 252

1 Mindest-Bestellwert !...40.-40  
1869 - Der Reeder...72.-86  
20 Lost Treasures...96.-92  
4 Crystals Of Trazere...103.-76  
7 Cities Of Gold 2...n.65  
7th Sword Of Mentor...65.-76  
A-Train 3D...68.-74  
A.G.E. 3D Adv. Gal. Emp. 68.-80  
Access Denied 3D...n.101  
Aces Of Pacific & Data 1...n.84  
Aces Over Europe...n.91  
African Trail Simulation...n.36  
Air Bucks 1.2 (New)...58.-72  
Air Force Commander...58.-62  
Airbus A320 USA Edition...65.-84  
Aircraft Company Simul...72.-n.80  
Akira...72.-n.80  
Alfred Chicken...49.-n.80  
Alien 3...58.-80  
Alien Breed 2...49.-n.80  
Allo Allo...65.-65  
Ambermoon (Amberst. 2)...86.-86  
Ambush At Sorinor...n.84  
American Gladiators...49.-55  
Anstoss !...72.-72  
Apokalypse...49.-96  
Arborea - Inner Santum...86.-86  
Archon Ultra...n.86  
Armada Navy Strat. Battles...n.58  
Armored Fist...n.94  
Ashes Of Empire...36.-36  
ATAC Adv. Tact. AirComm. 72.-88  
Aufschwung Ost...65.-72  
Avenger A-10 FS...n.79  
B. A. T. 2...72.-92  
Barcode-Battler...120.-120  
Batman Returns...86.-92  
Battle Isle 93...72.-86  
Battleloads...58.-65  
Bazooka Sue...86.-86  
Beano...58.-65  
Beneath A Steel Sky...65.-76  
Betrayal At Krondor...n.84  
Black Crypt...55.-83  
Blas !...72.-80  
Blob...58.-n.100  
Bloodnet...n.100  
Blue Force - Cop J. Ryan...n.79  
Bobs Bad Day...49.-n.80  
Body Blows I...50.-55  
Brian The Lion...72.-n.80  
Brutal Sports Football...65.-76  
Bubba - Stix...65.-65  
Bundesliga Manager 3.0 I...79.-86  
Burn Time...72.-86  
Campaign 2...86.-86  
Cannon Fodder...65.-n.86  
Capitol Hill...n.86  
Captiv 2 - Liberation...65.-86  
Carrier Strike South Pac...84.-74  
Carriers At War 2 Asia...n.94  
Cash...72.-86  
Caveworld...n.91  
Challenge 5 Realms...n.106  
Championship Man 93...49.-67  
Chaos Engine...49.-80  
Chartbreaker...72.-86  
Chuck Rock 2 Jr...49.-n.80  
Civilization...79.-92  
Clash Of Steel...n.74  
Claws...50.-n.80  
Clayfighter...n.80  
Cliffhanger...72.-86  
Cobra Mission XXX...n.96  
CodeCracker...n.36  
Comanche Maxim. Copter...n.94  
Combat Air Patrol...65.-n.80  
Companions Of Xanth...n.103  
Conquered Kingdoms...n.79  
Conquest Of Japan...89.-95  
Continuum...79.-83

Cool World...36.-48  
Cosmic Spacehead...58.-65  
Crazy Cars 3...49.-55  
Crazy Sports Football...65.-79  
Creepers...65.-82  
Curse Of Enchantia I...62.-62  
Cyber Empire (SSI)...89.-79  
CyberRace...n.86  
D-Day...94.-65  
Daemongate - Derovan...74.-86  
Dandy...58.-65  
Danger Zone FS...n.72  
Dark Legions...68.-76  
Dark Seed 1...74.-36  
Dark Sun - Shatt. Lands...n.72  
Dark World...76.-86  
Darklands - Heroic Ad...95.-94  
Darkmire...79.-94  
Das schwarze Auge 2...82.-91  
Daughter Of Serpents...72.-77  
Der Clou - M. Stuyssent...65.-72  
Der Patrizier...72.-91  
Die Siedler...80.-88  
Diplomacy...48.-64  
Disaster Strikes...65.-76  
Disposable Hero...58.-n.80  
DM2: Legend Of Skullik...n.103  
Doc Malone...65.-65  
DegEdDeg World...83.-82  
DogFight FS Aerial W...67.-92  
Dominion...58.-72  
Double Dragon 3...53.-58  
Dracula (Bram Stoker)...79.-83  
Dragon Strike...n.48  
Dragons Lair 3...68.-76  
DragonSphere...n.94  
Dream Team Compilat...52.-58  
Drift RPG...76.-76  
Dune 2 (Battle Arrakis)...50.-62  
Dungeon & Drags Hack...n.86  
Dynablast...53.-60  
EcoQuest 2 Rainforest...n.62  
Eishockey Manager...79.-86  
Elfen Scrolls...n.72  
Elfinaria...68.-n.80  
Elisabeth I...72.-86  
Elite 2 - High Frontier...88.-88  
Elvira 2 - Jaws...62.-60  
Empire Deluxe (WIN)...n.72  
Entity...65.-72  
The E. Unready...n.62  
Evasive Action FS...n.94  
Eye Of Beholder 3...n.86  
F-14 H. C.A.P...64.-n.80  
F. Pharkas Pharmacist...n.72  
F.A. Premier League Footb...80.-86  
F1 World Championship...79.-94  
F117A Nighthawk...91.-106  
F15 Strike Eagle 3...79.-92  
Falcon v3.0 Data Mig-29...n.54  
Fatal Strokes...72.-79  
Fealty - Vietnam Sim...n.94  
Fields Of Glory...86.-94  
Fighting For Rome...n.79  
Final Conflict...65.-72  
Fire & Ice...49.-55  
Flashback...65.-72  
Flight Of Amazon Queen...79.-86  
Flight Simulator Toolkit...n.86  
FM3 Football Manager 3...72.-86  
Forgotten Castles...n.95  
Freelancer...n.86  
FS 5 Flight Simulator (MS)...n.86  
G. Taylors Soc. Ch...55.-72  
Gabriel Knight - New Ori...n.100  
Gates Of Dawn - Fate...41.-41  
Gateway 2 - Homeworld...n.65  
Gear Works SuperPuzzle...66.-66  
Genesis...72.-79  
Global Gladiators...50.-n.80  
Globule - Platform...65.-n.80  
Gnome Alone...72.-86  
Goblins 3...72.-86  
Grand Prix F1 (Micropr)...79.-84  
Grandest Fleet...n.94  
Great War 14-18 (SSD)...n.103  
Greens Golf (D. Leadbett)...n.60  
Gulp - Fishings...86.-86  
Gunship 2000...72.-92  
Hand Of Saint James...68.-68  
Hannibal...72.-86  
Harpoon Sign Edit...119.-132  
Harrier Assault Avn8B...62.-74  
Hattrick Fußball Sim...72.-79  
Heart Of Darkness...68.-76  
Heimdal 2...72.-86  
Heirs To The Throne...n.86  
Heroes Of 357th FS...n.70  
Hexuma 2 - Dämmer...86.-91  
High Command 39-45...n.101  
Hired Guns...65.-70

Hole In One Golf...68.-68  
Hot Hatches n Burn Rubb...72.-79  
Hotel Manager Steigenb...50.-58  
Humans 2 Jurassic...58.-68  
Inca 2 - Adventure...n.96  
Incredible Toons...n.95  
Indiana Jones 4 Fate...86.-94  
Indy Car Racing...n.86  
Inferno - Epic 2...72.-80  
Inindo 2 - Way Of Ninja...n.95  
Innocent - Until Caught...76.-86  
Ishar 2: Messeng. Doom...58.-65  
Jack The Ripper...86.-86  
Jagannath - Eng. Of Destr...n.96  
Jonathan...86.-86  
Jurassic Park...58.-72  
K240 (Utopia 2)...58.-n.80  
Kick Off 3 - Goal...53.-60  
KingMaker - War Of Roses...79.-91  
Kingdom Of Germany...65.-65  
Kings Of Adventure...72.-86  
Kings Quest 6...84.-84  
Kings Ransom...79.-86  
Knights Of The Sky...32.-32  
Kolumbus...76.-86  
Koshan Conspiracy...79.-79  
Kronolog Adventure...n.94  
KTM Motocross...58.-68  
Kyandia 2 Asp. Zanthia...80.-86  
Labyrinth Of Time...n.108  
Lamborghini Am. Chall...72.-n.80  
Lands Of Lore...n.72  
Larry 6...n.96  
Last Action Hero...72.-86  
Legacy (Haunted)...86.-92  
Legacy Of Necromancer...72.-86  
Legend Of Cranoe...n.86  
Lemmings 2 Tribes I...65.-82  
Liberty Or Death...n.82  
Links 386 Pro (Golf)...n.92  
Lionheart...58.-79  
Lilil Divil - Mad Mo...68.-72  
Lolipop...65.-79  
Lost Vikings...55.-62  
Lothar Mathias Fußball...65.-72  
Lotus Esprit Fin. Chall. 3...49.-66  
Lunar Rescue (Odyssey)...90.-83  
M - Moonson Kidn...95.-113  
M. Jordan Flight Basketb...n.94  
Mad TV 2...72.-86  
Maelstrom Adventure...79.-84  
Magic Boys...58.-58  
Management Soccer...72.-86  
Manchester Utd Pr. Leag...79.-79  
Maniac Mansion 2...n.94  
Master Of Orion...n.79  
Mean Arenas...58.-n.80  
Mech Warrior 2 Ancients...43.-74  
MegaTraveller 2 Ancients...43.-74  
Metal & Lace - RoboBabes...n.72  
Metamorphosis...65.-72  
Micro Machines...58.-58  
Midnight Sun SSI...80.-86  
Night & Magic 5 (DoX)...n.94  
Morph...49.-65  
Mortal Kombat...65.-79  
Motörhead...36.-76  
Myra - The Legend...65.-62  
Napoleons 3 x Strat...64.-72  
NasCar Challenge...86.-86  
Nat. Lampoon Chessm...n.103  
NFL Coaches Club Footb...n.84  
NHL Ice Hockey...n.82  
Nicky Boom 2 I&R...65.-58  
N. Mansell Wild Champ...48.-65  
Nippops Sales Inc...55.-65  
Noddys Playtime 2...65.-65  
Odyssey - T. F. X. FS...76.-86  
One Step Beyond...36.-36  
Oscar...58.-58  
Out Of This World...90.-95  
Outpost...n.106  
Overdrive...50.-n.80  
Overlord...90.-72  
Pacific Theater Oper...n.96  
Pandemonium...68.-76  
Pax Imperia...n.92  
Penhouse Deluxe...65.-72  
Perfect General 2...n.94  
PGA Plus (Golf & Cours.)...62.-70  
Pinball Dreams...55.-72  
Pinball Dynamix (WIN)...n.67  
Pirates 2 Gold...79.-79  
Police Quest 4...n.100  
Pool Archer McLean...49.-65  
Populous 2...54.-94  
Prehistonk 2: Return H...60.-68  
Premier Manager 2 FM...50.-72  
Prime Mover BikeSim...55.-n.72  
Prince Of Persia 2...n.72

Privateer - Trade Comm...n.89  
Prophecy Of Shadow...n.36  
Prostar - War Of Front...n.86  
Push Over...49.-60  
Quarier Pole - Turf...72.-79  
Rags To Riches Wall St...n.79  
Railroad Tycoon...36.-36  
Rally - World Champions...72.-79  
Rampart...53.-64  
Ravenloft (AD&D)...n.95  
Realm Of Darkness...65.-72  
Realms - Wargame...n.62  
Rebel Racer...n.58  
Red Baron WWI FS...76.-84  
Red Crystal - 7 Sec. Life...n.86  
Return Of The Phantom...82.-82  
Reunion - SpaceStrat...65.-79  
Riftwar Leg. Saga (Bak)...n.100  
Ringworld - Rev. Of Patri...n.74  
Risky Woods...55.-55  
Rocketeer...80.-64  
Rollerblade Racer...n.72  
Rome AD92...65.-70  
Rookies...80.-80  
Rules Of Engagement 2...65.-86  
Ryder Cup Golf...65.-79  
S.A.S. Spec. Air Service...68.-n.80  
S.U.B. v1 Submarine...79.-79  
Sam and Mac - Bigfoot...n.79  
Schatz im Silbersee...78.-89  
Scout ShootEmUp Tank...n.84  
Screams In Dark...n.86  
Sea Team...n.82  
Secret Monkey Island 2...86.-86  
Second Samurai...72.-n.80  
Secret Code Cypher...n.90  
Secret Mission (Agent)...65.-76  
Secret Of 7th Labyrinth...n.98  
Sensible Soccer I 92/93...49.-60  
Sensible World Of Soc...68.-79  
Shadow Of Comet...n.94  
Shadow Of Yserbius I...n.86  
ShadowCaster RPG...n.86  
Sherl. Holmes I Lost F...n.95  
Siege 2 - Ambush...n.86  
Simbody...100.-100  
SimCity & Populous...55.-62  
SimCity 2000...n.110  
Simon The Sorcerer...72.-94  
Sink or Swim...50.-65  
Sleepwalker...49.-55  
Solitaires Journey 105...79.-79  
Space Hulk - Warh 4000...67.-86  
Space Kids...n.91  
Space Quest 5...86.-86  
Space Shuttle Simulator...55.-86  
Spaceward Ho! (WIN)...n.86  
Spectre 3D Tank...n.86  
SpeedRacer Challenge...n.95  
Spellcast. 301 Spring B...n.62  
Spelljammer AD&D...80.-36  
Spoils Of War...86.-86  
Sports Collect. Starbyte...60.-72  
SSN-21 Seawolf...n.95  
St. Thomas...72.-86  
Star Trek 5 25th Ann...58.-83  
Star Trek 6 Next Gen...n.90  
Starlord...91.-91  
Starship Univ. Command...n.100  
Steel Empire...64.-70  
Steel Conflicts FS...n.86  
Stellar Emperor...n.96  
Stone Keep...n.103  
Strategy Coll. Starbyte...65.-72  
Streetfighter 2...58.-65  
Strike Commander...n.94  
Strike Squad RPG...n.86  
Strip Poker 3...n.67  
Stronhold AD&D (SSI)...n.65  
Strong Island Creator...86.-79  
Suburban Commando...58.-58  
SubWar 2050...91.-91  
Sukija...86.-101  
Super Space Invaders...25.-49  
Super Sports Ch. 10 Sp...72.-68  
Superfighter Complai...49.-n.80  
SuperLeague Manager...65.-72  
SuperSoccer Starbyte...24.-24  
Suzerian...58.-65  
Suzerian...76.-76  
Syndicate...65.-86  
Taskforce: 1942 Navy...86.-92  
Tearaway Thomas...65.-n.74  
Terminator 2029 A.D...n.74  
Terror Of The Deep...79.-79  
The Blue & The Gray...65.-79  
Theatre Of Death...72.-n.80  
Thunder Burner...50.-65  
Tiny Skeweels...65.-72  
Tom Landry Football v2.0...n.67  
Tomado (CombPilot2)...72.-79

... aber immer mit Ihren 7 BonusPunkten !  
Jedes Computer-Spiel, das wir Ihnen liefern, erhöht sofort Ihr Kunden-Konto um jeweils 1 FunstasticTruePoint! Freundschafts-Werbung bringt 2 Punkte! Bei Erreichen 7+ Punkten gibts für Sie tolle Freispiele als Treue-Prämien.

*** CDs PC ***	
7th Guest	76
Aegis - Guardian Of Fleet	120
B-17 & Silent Service 2	86
Beauty & The Beast	55
Betrayal At Krondor	92
Beyond Wall Of Stars	74
Blue Force - Cop Jake Ryan	72
Chaos Continuum	144
Cute N Cuddlies	92
Dead Zone Jr - SciFi RPG	120
Doom	120
Dracula Uni	94
Eye Of Beholder 1, 2 & 3	94
Fantasy Fieldm	120
FS ATP & Sc USA East/West	144
GamePower 400 Games	72
Games 1993 - 6.000 Files	74
GigaGames 1000s Games I	67
Hawai High Mystery Tiki	120
History Line WW1 14-18	65
Iron Helix	144
Jutland - Steel & Iron	115
Labyrinth Of Time - Minos	74
Mad Dog McGee	76
Maniac Mansion 2 - Tentacle	84
MicroCosm	91
Oceans Below	120
Pacific Strike (SC2)	120
Wilson Pro Staff Golf	64
Rebel Assault - Star Wars	94
Scor. Warp. Of LW & 4 Plane	70
Sherlock Holmes 3	94
Terror Of The Deep	79
Under A Killing Moon	106
Who Killed Sam Ruppert	83
Wolfpack Submarine	86
Adults only ! XXX-rated !	
Adv. Seymour Butt (Movie)	113
Anabelles Dream	168
Deep Throat - Adult Entert	66
Hidden Obsessions (Movie)	96
Legends Of Porn 2 (QT)	79
Things Change 1st Time	92
Visual Fantasies 2	146
Wicked - Tenny Weigel QT	106
Wild Women	48

100% PURE FUN!  
Dazu jede Menge starke  
% NICE % PRICE % HITS %  
Die finden Sie alle in unseren  
aktuellen, kompl. SpielWare-Listen:  
Anfordern ! Diese 1.- lohnt sich !

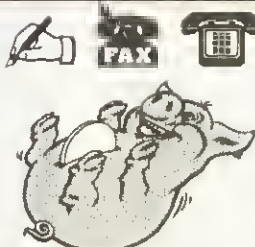
*** Disks MAC ***	
8 Ball Deluxe Flipper	82
AD&D Unlid. Adv. Constkt	86
Crusaders Dk. Sava. (Wiz7)	96
Dark Seed (H. Gwyer)	96
F/A 18 Hornet FlySim	118
Greg Lemons Bicycle	101
Harpoon 2 !	101
Indiana Jones 4 Adventure	79
Railroad Tycoon	79
Secret Monkey Island 2	79
Spectre Supreme	92
V For Victory 4 (Gold)	76

*** CDs MAC ***	
7th Guest	120
Hell Cab	151
Iron Helix	132
Journeymen Project	144
Magic Death	84
Sherlock Holmes 3	115
SpaceShip Warlock 1	139
Digit. Dancing (Movie) XXX	106
Night Trips - T. Welles XXX	115
Starke Ware aus Deutschland für:	
★ SEGAMEGA ★	
★ GAMEBOY ★	
★ SUPER NES ★	
Einfach anrufen und fragen !	
Cool kalkuliert ?	
Vielen Dank	
für Ihre Bestellungen	

# FUNTASTIC ComputerWare

1. Totale Auswahl aus Europa & USA !  
2. Jeder Preis ist o.k., ohne Lockvögel !  
3. Der Unser-Kunde-ist-König-Service !  
Wir sind da: Mo - Fr 10-12h - 14-17, Fr bis 15h  
24h-Bestell-Maschine abends & Sa-So.  
Wir beliefern Sie täglich, so schnell es geht:  
immer per Post und per Nachnahme (+DM 11.-).  
Servus Austria, Gruetzl Schweiz, Ciao Italia:  
Wir versenden jeden Tag auch ins Ausland:  
(immer abzüglich 15% dis.St., + NN-Versandk.  
oder (der wesentlich billigere Weg)  
per Post-Baranweis, + nur 16.- Versandk.)  
Viele Versender berechnen die 15% dis. Steuer -  
Wir nicht ! Rechnen Sie doch mal nach !

FUNTASTIC ComputerWare:  
EuroGames GmbH  
Postbox 14 02 09  
Müllerstr. 44 (nur Versand)  
D-80452 München  
Telefon (089) 260 95 93  
Fax (089) 268 138  
Die besten Computerspiele.  
Fachhändler seit 1985.



FUNTASTIC hat alle neuen Games,  
die in den Zeitschriften neu vorgestellt, getestet und bewertet werden.  
Dazu natürlich auch alle anderen aktuellen, lieferbaren Spiele.  
Einige Games in dieser Anzeige sind von den Herstellern bereits für die  
nächsten Wochen, bzw. Monate angekündigt. Jetzt schon reservieren !  
Sie wissen doch: Was jeder will, reicht oft nicht für alle !  
Ihr mit DM 1.- frankiertes & adressiertes Rück-Kuvert  
genügt für Ihre aktuelle SpielWare-Liste  
(bitte geben Sie Ihr System an):  
Für den Amiga / für den PC / für APPLE Mac.  
>Lieferbare, bzw. neue 64er & ST-Games telefonisch nachfragen.<  
\*\*\* Nur mit der FUNTASTIC-Liste sparen Sie bei jedem Spiel !  
Garantiert ! Diese 1 Briefmarke ist für Sie eine Menge Geld wert !  
Ältere Listen, Anzeigen, Preise ersetzt: 4. 11. 93  
Irrtümer / Änderungen (Preise) / Teil-Lieferung immer vorbehalten.



## Umgeformt und Spaß dabei



Halt da! Vor soviel gepixeltem Unheil gehn wir in die Knie

Gleich wird mir schlecht. – Die Kerkerwände flitzen in einem solchen Affenzahn an den vor Stauen geweiteten Triefaugen des aktuellen Unholds vorbei, daß man Konrad Zuse noch posthum für die Erfindung des Computers in die haarigen Monsterarme schließen möchte. Wer seine Wechselbälger richtig antreibt, hat Shadowcaster an zwei bis drei Spieleabenden komplett durchellt, zumal unser dreidimensionaler Vorwärtsdrang nur sporadisch von klitzekleinen Simpelrätseln abgebremst wird. Hier mal 'nen Gegen-



stand abliefern, dort einen Schalter betätigen – das wars. Daß Shadowcaster trotzdem gehörigen Spaß macht, liegt an der abwechslungsreichen Grafik und dem frischen "Charakter-Wechsle-Dich"-Spielchen, mit dem wir dem Gegner an den Fersen kleben. Saublöd dagegen die Warteerei, um seine Hit- und Magiepunkte wieder aufzuladen. Hier hätte ein "Rest"-Button Wunder gewirkt und vor teilweise zehnmütigen Waffenstillstand bewahrt. Ansonsten ein knusprigknallbunter Pausenfüller, für alle, die auf Ultima 8 warten.

# Shadowcaster

Eins muß man den Garriott-Brüdern lassen. Ihr Gespür für neue Talente unter den Spieldesignern ist bemerkenswert. So sicherten sie sich rechtzeitig Chris und Erin "Wing Commander Roberts und Doug "Ultima-Underworld" Church für ihre Dienste bei Origin. Nicht anders ist es jetzt mit Steve und Brian Raffel von

die fixe 3D-Engine steuerte ID-Software bei, spätestens seit ihrem indizierten *Castle Wolfenstein* in aller Munde.

Bei soviel Rollenspiel- und Action-Wahn konnte natürlich nur eine Mischung dieser beiden Genres das Licht des Diskettenschachts erblicken. – In Shadowcaster steuern wir einen wehrhaften Solocharak-

gend Training vorausgesetzt, in zahlreiche Metaformen (siehe Kasten) verwandeln können. Wie üblich in solchen Fällen treten außerdem auf: Ein geknechtetes Volk, ein mütziger Obermütz und zahlreiche Hilfsstinker, an denen wir unser Lieblingsschwert schartig hauen dürfen.

Unser forscher Heldenblick geht weit in eine über- und unterirdische 3D-Welt, in der der Feind hübsch animiert durch die Gegend kreucht, fleucht, paddelt und schleimt. Wir bewegen uns flüssig scrollend durch selbige und



Von diesem netten älteren Herrn würden wir eine Waschmaschine kaufen...

...oder vielleicht doch nicht.



Bibliophil: Er wollte bloß ein Buch, die Antwort war ein Fluch

Edel: Ist gerade mal nichts los, darf man die Gegend bewundern und sich an Wandmalereien erfreuen



Raven Software geschehen. Die Brüder fielen schon im letzten Jahr durch ihr anspruchsvolles Amiga-Rollenspiel *Black Crypt* bei Electronic Arts angenehm auf und empfahlen sich für weitere Projekte. So entstand das aktuelle Shadowcaster durch die kreative Zusammenarbeit von einem Teil der festen Origin-Crew mit Raven Software –

ter durch monsterverseuchte 3D-Labyrinth. Das wirklich Unglaubliche dabei: Es gibt kein Britannia, keine Avatare, keine Runen und keine fragwürdigen Rittertugenden. – Kurz gesagt, Story und Szenario sind unverbraucht. Unser Privatheld, Kiri mit Namen, gehört zu den wenigen Überlebenden einer Rasse von Formwandlern, die sich, genü-



Abgetaucht: Selbst im Wasser haben wir keine Ruhe vor ungemütlichen Gesellen

## Mutiert

Menschliche Formen sind in gewissen Momenten ja ganz nett, aber richtig lustig wird es erst, wenn wir das Leben eines Unholds spielen dürfen. Shadowcaster hält gleich sechs unterschiedliche Monsterdesigns für uns bereit, die alle ihre Vor- und Nachteile haben.

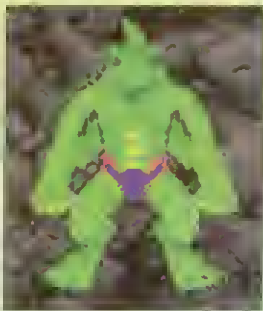


### Caun

Gerade mal 60 cm groß und 40 Pfund leicht. Kein guter Kämpfer, aber vortrefflicher Zauberer. Heilt doppelt so schnell wie der Mensch, kann ein künstliches Licht erzeugen, einen magischen Schutzschild errichten und weitentfernte Gegenstände greifen.

### Opsis

Fliegendes Auge, das seine Gegner durch Zauberkräfte direkt töten oder verlangsamen kann. Benutzt ein Opsis die Karte, dann erscheinen auf ihr auch Bereiche, die noch nicht von uns betreten worden sind.



### Kahpa

Grün, stark und wasserdicht. Der Taucher der Truppe kann unter Wasser Elektroschocks austeilen und mit Schallwellen angreifen.

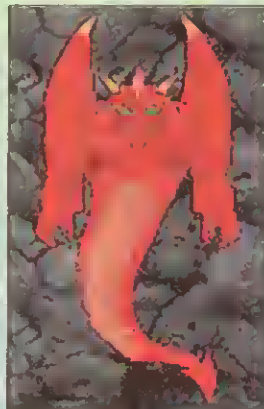
### Ssair

Neben Opsis der zweite Flieger der Truppe. Haut mit dem Schwanz zu und kann Feuer speien. Im Dauertest leider eine ziemliche Enttäuschung.



### Grost

Der Mann fürs Grobe in Shadowcaster. Haut mördermäßig zu und ist fast unverwundbar. Steht leider erst kurz vor Schluß zur Verfügung, sorgt dann aber für zügigen Durchmarsch.

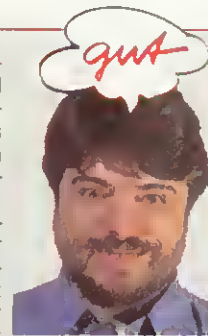


### Maorin

Eine 2 Meter große, 400 Pfund schwere Katze mit zwei Beinen und vier Armen. Kann im Dunkeln sehen, sehr gut springen und eisenhart zuhauen.



Das nenne ich Körperkultur: Während sich Otto Normal-Bürger durch jahrelanges Fitneßtraining vom Schlaffi zum Schwarzenegger wandelt, reicht dem Shadowcaster ein lichter Moment der Konzentration. Konsequenz setzen die Designer die grandiose Idee mit dem wandelbaren Heldenkörper im Spiel um: Bestimmte Bereiche der Labyrinthlandschaft lassen sich nur in passender Gestalt erreichen, einige Puzzles können nur durch gezielten Körpereinsatz gelöst werden. Ebenso ausgefeilt wie das erfrischende Gestaltwandler-Prinzip ist die optische Aufmachung Shadowcasters. Statt auf gut Glück ein eigenes 3-D-System zu entwickeln, versicherte sich Raven und Origin der Mitarbeit



des bekannten Grafikgurus John Carmack. – Mit Erfolg. Ob im nebelverhangenen Schauerlabyrinth oder im lauschigen Unterwasserdungeon: Carmack zauberte eine paradiesisch schöne Kerkervielfalt auf den Bildschirm. Trotzdem rückt Shadowcaster nicht in die erste Rollenspielgarde vor. Für einen mit allen Wassern gewaschenen Monsterjäger stecken einfach zu wenig Rätsel in Shadowcaster, mangels Umfang sind alle Dungeons viel zu früh erforscht, der Obermott zu schnell besiegt. Wer also eine Art "Super-Underworld" erwartet, sollte die Finger von Shadowcaster lassen, wer, in grafisch ansprechender Umgebung, nur mal eben ein paar Monster verhauen will, darf zugreifen.

metzeln, was das Zeug hält. Immer wenn wir einen besonders wichtigen Abschnitt im Spiel erfolgreich befriedet haben, treffen wir auf einen Obelisken, der uns die Fähigkeit einer weiteren Metaform-Umwandlung als Belohnung schenkt. Je nachdem, in welcher Form wir gerade stecken, können wir z.B. durch die Lüfte segeln, große Sprünge machen, uns in enge Nischen zwingen oder in überflutete Labyrinthbereiche abtauchen. Monster werden mit den heldentypischen Waffen erlegt, die wir in beiden Händen, Klauen, Tentakeln oder Flossen bereithalten, als da wären Schwerter, Äxte, Dreizacks, Zauberstäbe und ein witziges Boomerang-Shuriken.

Wohl und Wehe hängt natürlich von unseren Hitpoints ab, die bei Feindberührung unerbittlich abgezogen werden und nur durch schnödes Abwarten oder spärlich verteilte Zaubertränke wieder aufgebaut werden. Genauso sieht es mit der magischen Energie aus, die vorwiegend dazu benutzt wird, in eine der sechs Metalformen zu wechseln oder einen Zauberspruch loszulassen. Ist die Magie verbraucht, verwandeln wir uns wieder in die menschliche Grundform und müssen abwarten, bis die Mutationsbatterien wieder ordentlich oktarinen Salt gefaßt haben. Unser Spielplatz ist voller vielfältiger Landschaftsmerkmale. So starten wir unter freiem Himmel, arbeiten uns durch Kellergewölbe, Prunkkammern, Schloßparks und Bibliotheken, machen Abstecher in Moder-Dungeons, Schlamm-



Jubel: Ritter Weitz läßt sich von den Massen feiern...

gruben und Tiefbrunnen und landen hoffentlich im finalen Lava-Level. Waffen, Zauberpotential und Rucksack unseres flexiblen Helden werden mit der Maus verwaltet, der 3D-Ausblick darf in der Größe der Leistung des Rechners angepaßt werden. Zur besseren Orientierung zeichnet das Programm eine Übersichtskarte mit, auf der dankenswerterweise auch wichtige Geländetormen, sprich Säureseen, Lavapfähle und Treibsandtallen eingezeichnet werden. ww

Genre: Rollenspiel

Hersteller: Origin/  
Electronic Arts

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Electronic Arts

MS-DOS 74%

Gratik: 80% Sound: 63%

Schwierigkeit: einstellbar

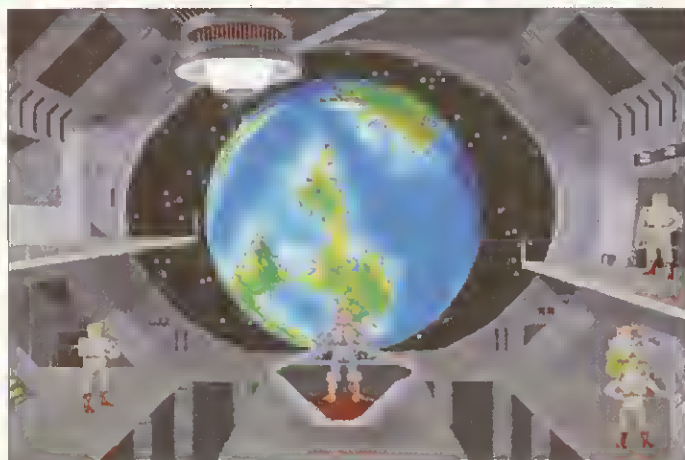
Minimal: 386SX, 4MB RAM,  
16 MByte Festplatte, VGA

Unterstützt: Soundblaster,  
General Midi, Joystick

Geplant für:



## Sternenbanner

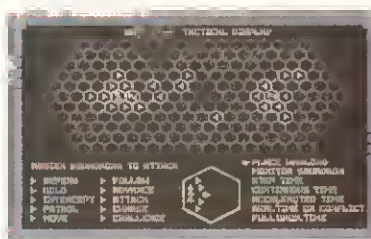


Kleinsternerei pur: Denk ich an Starlord in der Nacht, dann bin ich um den Schlaf gebracht

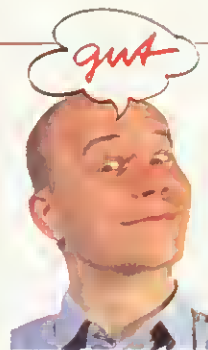
## Starlord

**D**a kommt jeder Philosophiestudent ins Grübeln: Nicht der soziale Kapitalismus, noch der kapitale Sozialismus werden das Wettrennen um die vorherrschende Gesellschaftsform gewinnen. In *Starlord* haben sich die Oberhäupter der vereinigten Galaxis auf die gute alte Monarchie besonnen. Die einigen hundert Sterne der Galaxis werden von verschiedenen Lords, Fürsten und anderen imperialen Großmeistern beherrscht, die natürlich untereinander spinnefeind sind und sich gegenseitig das Raumwasser abgraben wollen.

Vor dem Start Eurer Karriere als *Starlord* habt Ihr die Wahl zwischen dem Dynasty Mode und dem Alleingang durch die Weiten der Galaxis. Wählt Ihr den Dynastie Mode, kommt Ihr etwas schneller in die königlichen Gänge, denn mit der Familienbande habt Ihr weitrei-



Starlord überzeugt mit strategischem Tiefgang und darf sich als wahrhaft königliches Taktikspiel verstehen. Die Zahlenschieberei auf den verschiedenen Sternen haut jeden mittelklassigen Buchhalter aus den Schuhen, die verzwickten Familienbande verlangen den totalen Überblick vom angehenden *Starlord* und nicht vorhersehbare Zwischenfälle muntern die Jagd nach der Galaxiskrone weiter auf. Besondere Aufmerksamkeit verdient der Kampfbildschirm. Die Mixtur aus Schach, Halma und verschiedenen Funktionszügen kann sich durchaus sehen lassen. Actionfans sollten



sich nicht von den bunten Bildern oder der 3-D-Wing Commander-Stage blenden lassen: *Starlord* ist bis auf die Knochen ein staubtrockenes Strategiespiel. Bei der Benutzerführung hat man sich keinen Zacken aus der Krone gebrochen: *Starlord* mit der Maus zu bedienen, ist genauso aussichtslos, wie mit dem Sternenkreuzer einen Purzelbaum zu schlagen. Mit der musikalischen Begleitung konnte Microprose sich anscheinend ebenfalls nicht anfreunden, nur in der 3D-Stage hat die Soundkarte etwas zu melden, ansonsten herrscht weitgehende Funkstille.

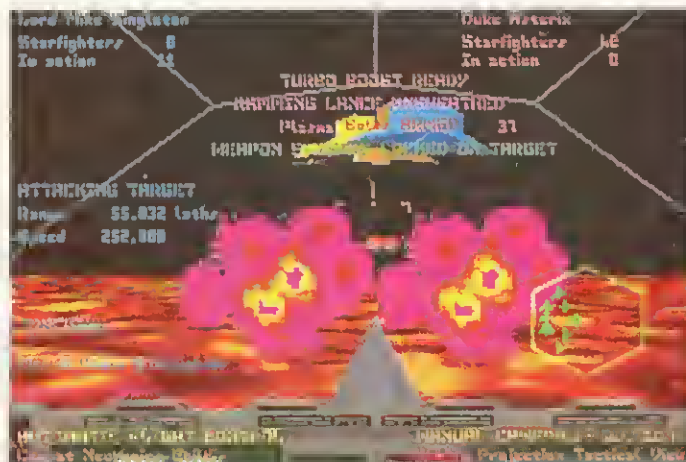
chenden Geleitschutz. Im Alleingang müßt Ihr zwar am Anfang etwas mehr rotieren, braucht dann aber keine Angst zu haben, daß Euch jemand aus der lieben Verwandtschaft in den Rücken fällt. Nachdem Ihr die Farben Eures Wappens zusammengestellt habt, geht es dann

**Viel Wut in blauen Blut: Der Kampfbildschirm ist eine von Singeltons typischen Taktikspielen**



Ein wahrer Fürstenberg: Auf der Karte habt Ihr die Übersicht über Transportwege und Besitzansprüche

Fracht könnt Ihr verschiedene Wege einschlagen. Je nach Wegeigentümer steht dann die eine oder andere Balgerei mit anderen Lords an. Im Kampfmodus kann Eure Flotte über ein Wabensystem und verschiedene Funktionen auf den Gegner angesetzt werden. Der letzte und endgültige Kampf um die königliche Gondel kann in einer 3D-Stage bewundert werden. Dem Familienleben steht in *Starlord* ein besonderer Status zu: Bei den Verzweigungen und Verästelungen würde jeder Partnervermittlung die Computer aus den Nähten platzen. Schließlich sind familiäre Beziehungen in Singelton's Taktikhammer oft der Grundstein zum Erfolg. Die teine englische Art zählt dabei wenig, denn wenn ein Sternchen winkt, kann es schon mal passieren, daß der dritte Nachthare von Lord Fedigad zwar scharf auf Lady Juliet ist, aber kurzerhand von Duke Andelon mit der Enkelin von King Barnett verheiratet wird, schließlich heiligt der Zweck die Mittel. *cd*



Hübsch anzusehen, aber nicht interaktiv – In der 3D-Balterstage wird nicht geflogen, sondern beobachtet

endgültig ans Eingemachte. Mit Eurer Sternenflotte, die aus Handelsschiffen und Kampf- raumern besteht, versucht Ihr Euch zum *Starlord* emporzuarbeiten. In drei wichtigen Eigenschaften müßt Ihr Eure königliche Eignung beweisen, denn als unfähiger Händler, mieser Logistiker oder stümperhafter Weltraumscherge braucht Ihr Euch nicht einmal um den Posten zu bewerben. Wie in jedem beispielbaren Sonnensystem, hat auch in *Starlord* jeder Planet einige spezielle Produktionstypen. Damit sind beste Voraussetzungen für den Handel gelegt. Beim Verschiffen Eurer kostbaren

Genre: Strategie

Hersteller: Microprose

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Microprose

**MS-DOS 83%**

Grafik: 52% Sound: -%

Schwierigkeit: schwer

Minimal: 286er mit 16 MHz, VGA

Unterstützt: Rotand, Adlib, Maus

Geplant tür: -



# Joysoft



## DIE SIEDLER

dt  
AMIGA

89.90

## OVER KILL

1200er

49.90

## SHADOW CASTER

PC

89.90

## TERMINATOR RAMPAGE

dt  
PC

99.90

### AMIGA

Allen 3 **	54.90
Allen Breed 2 **	54.90
Ambermoon dt	89.90
Anstoss dt	74.90
Battlelords *	89.90
Bazooka Sue *	89.90
Body Blows Galactic	54.90
Burntime dt	79.90
Deep Core **	59.90
Dogfight dt	79.90
Donk *	54.90
Elite 2 **	69.90
Gunship 2000 **	79.90
Hattrick ** (Februar)	79.90
Hired Guns **	89.90
Jurassic Park **	89.90
Legend of Sorrell *	59.90
Little Devil *	69.90
Mad News dt *	79.90
Magic Boy **	64.90
Matthias Fußball **	89.90
Mortal Combat **	64.90
Premiere Manager 2 **	54.90
Prime Mover **	64.90
Schwarzes Auge 2 *	89.90
Theatre of Death **	89.90
Troll 2 *	69.90
Tornado *	79.90
Turrican 3 **	69.90
Urdium 2 **	54.90
Wiz'n Liz *	59.90
Wonder Dog *	59.90
Zool 2 **	54.90

### 1200er

Allen Breed 2	64.90
Anstoss dt	79.90
Diggers *	79.90
Jurassic Park *	89.90
Kings Quest 6 *	79.90
Star Trek *	79.90

### AMIGA SUPER PREIS

Abandoned Places 2 dt	29.90
Addams Family **	24.90
Aquatic Games **	39.90
Battlechess 2 **	39.90
Bonazzi Bros. **	24.90
C.Lewis Olymp.Chall. **	29.90
Celtic Legends dt	19.90
Chaos Engine **	39.90
Cycles	29.90
Demons Winter **	19.90
Dragons Strike **	19.90
Eye of Beholder 1 dt	49.90
F 1 Grand Prix (Microp.)	49.90
F 15 Strike Eagle 2 **	39.90
F 16 Falcon **	29.90
First Sarpaal **	29.90
Flight Simulator 2 **	39.90
Gateway Lt. Sav.Front.dt	39.90
Heart of China **	39.90
Humans	29.90
Humans Data SLAone	29.90
Indy 3 dt	39.90
Ishtar dt	29.90
Ishtar dt 1200er	34.90
Legend o.Fairghall dt	39.90
Logical **	19.90
Lotus 3 **	29.90
M 1 Tank Platoon **	34.90
MC Donald Land **	29.90

### JETZT NEU: BRETTSPIELE

Maniac Mansion dt	39.90
Max Completion	29.90
Microprose Golf **	29.90
Monkey Island 1 dt	49.90
Pacific Island dt	39.90
Pirates **	29.90
Pool of Darkness dt	49.90

### AMIGA SUPER PREIS

Premiere Manager **	39.90
Prince of Persia	24.90
Railroad Tycoon	39.90
Robocop 3 **	29.90
Sensible Soccer 92/93 **	29.90
Shadow of tBeast 3 **	29.90
Space Quest 1 **	29.90
Space Quest 4 dt	39.90

### JETZT NEU: CLUBBOOKS

A-TRAIN	39.90
CIVILISATION	39.90
DARKLANOS + OISK	39.90
EMPIRE DELUXE STRATEGY	39.90
FALCON 3.0 + DATA	49.90
GUNSHIP 2000 STRATEGY	39.90
NIGHT & MAGIC 3e.4e.5	39.90
SIM EARTH STRATEGY	39.90
SIM LIFE STRATEGY	39.90
STRIKE COMMANDER	39.90
WIZARDRY 7	39.90

### WING COMMANDER 3

DIREKTIMPORTE AUS DER USA

Steel Empire **	39.90
Super Tetris	29.90
TV Sport Boxing **	29.90
Team Yankee **	29.90
The Adventure Comp. **	29.90
Traders **	29.90
Transworld dt *	19.90
Virgin Compilation dt	49.90
Vision dt	29.90
Waxworks dt	39.90
Wing Commander dt	39.90

### Abgabe solange Vorrat reicht

T-Shirts für 29.90 z.B.: Lemmings 1 oder 2 Streetfighter

### IBM 3.5"

Aces over Europe dt	89.90
Allen Breed **	64.90
B-Wing **	49.90
Comanche Data 2 **	54.90
Cyberace	94.90
Dark Sun	84.90
Flight Sim 5	109.90
Front Page Footb.Pro	79.90
Gabriel Knight	89.90
Goblins 3 dt	99.90
Goal! Dino Dini **	69.90
Hired Guns *	89.90
Incredible Toons	79.90
Indy Car Racing **	79.90
Larry 6	89.90
Links Sc.Peppie Beach	59.90
Litl Devil *	79.90
Lost in Time dt	109.90
Master of Orion	99.90
Matthias Fußball **	79.90
Police Quest 4 *	89.90
Quest for Glory 4	89.90
Railroad Tycoon Deluxe	99.90
Sam & Max dt	99.90
Schatz im Silbersee dt	99.90
Sim City 2000 *	109.90
Speedracer	89.90
Star Trek 2 dt *	109.90
Starlord	109.90
Strike C.Tactical Op.1	44.90

### CDROM

Joysoft CD	19.90
Labyrinth of Time	89.90
Mad Dog Mc Cree	99.90
Microcosm	99.90
Rebel Assault	109.90

### IBM 3.5" SUPER PREIS

Abandoned Places **	29.90
Bane of Cosm.Forge dt	29.90
Battlechess 2 (US)	29.90
Creepers *	39.90
Curse o.A.Bonds (US)	39.90
Cycles	29.90
El Fish	39.90
Elvira 2 dt	39.90
Eye of Beholder 1 (US)	39.90
Global Conquest	39.90
Humans	29.90
Ishtar 1 dt	29.90
Legend 2 **	44.90

### JETZT NEU: MACINTOSH

Legend of Fairghall dt	39.90
Loom dt	39.90
Lord of the Rings 2 **	39.90
M.Jordan in Flight **	69.90
Mad TV dt	39.90
Maniac Mansion 1 dt	39.90
Might & Magic 3 dt	39.90
Monkey Island 1 dt	49.90
Planets Edge dt	39.90
Pool of Radiance (US)	39.90
Prophecy of Shadow dt	39.90
Shadowlands **	29.90
Space Hulk **	49.90
Spelljammer	39.90
Terminator 2 **	29.90
Treasures o.S.Front. dt	39.90
Trivial Pursuits dt	34.90
Ultima 6 **	29.90
Ultima 7	49.90
Vision dt	29.90
Wing Commander 1	39.90
Wizardry 7 dt	54.90

### IBM 5.25" SUPER PREIS

Air Land Sea **	39.90
Battletech **	24.90
Birds of Prey **	39.90
Blues Brothers **	19.90
Castles 2 **	49.90
Chuck Yaggers A.C. **	39.90
Flight of Intruder **	19.90
Gateway	34.90
Global Effect **	39.90
Great Court 2 **	29.90
Harpoon 1.21 **	49.90
Keys of Maramon	19.90
Kid Pix dt	29.90
Lord of the Rings 2 **	29.90
Mario Teaches Typ. dt	39.90
Powermonger **	29.90
Rampart **	39.90
Risky Woods **	39.90
Special Forces	29.90
Starflight 2	29.90
Steel Empire **	29.90
Warlords	49.90
Wizard **	49.90
Ultima Trio 2	39.90
Ultima 7	39.90
V-for Victory 1	39.90

Verkauf solange Vorrat reicht  
Bitte erst im Versand nachfragen, ob das Programm noch lieferbar ist.

### JETZT NEU: JOYSOFT T-SHIRTS

29.90

PINK oder STERN

50939 KÖLN  
GOTTESWEG 159  
0221 425566

40211 D'DORF  
PEMPFELFORTER 47  
0211 364445

VERSANDANSCHRIFT:  
DÜRENER STR. 394  
50935 KÖLN  
TEL:0221 4301047-49  
FAX:0221 4302157  
BTX:\*JOYSOFT#

53721 SIEGBURG  
KAISER STR. 54  
02241 68045

56068 KOBLENZ  
SCHLOSS STR. 16  
TEL.NR.bitte erfragen

50676 KÖLN  
MATTHIASSTR.24  
0221 239526

53111 BONN  
MÜNSTERSTR. 11  
0228 659726

60311 F'URT  
FAHRGASSE 87  
069 280170

52062 AACHEN  
BLONDEL STR. 10  
0241 406912

bis **20 Uhr Mo-Fr**  
sind wir für Euch persönlich  
am Versandtelefon zu sprechen  
vom 1.12-18.12.93  
**0221/4301047-49**

### VERSANDKOSTEN:

Bis 200 DM: 9 DM Versandkosten, ab 200 DM: Versandkostenfrei  
UPS: Versandkosten + 6 DM, Vorkasse: 4 DM Versandkosten  
Eilpost: Versandkosten + 6 DM, Sicherheitsverpackung: 2,50 DM

\*Vorankündigung, \*\* dt.Anteilung, IRRTÜMER+PREISÄNDERUNGEN BLEIBEN UNS VORBEHALTEN !

**BLITZ BESTELLUNG**  
Da geht die Post ab.....

☐ 100 SEITEN SOFTWARE KATALOG Gegen 3 DM in Briefmarken für Porto

1. ☐ Teillieferung  
2. ☐ Eilpost, in 24 Std.haben und genießen  
3. ☐ Keine Versandkosten ab einem Rechnungsbetrag von 200 DM  
4. ☐ Habt ihr noch Fragen? Dann ruft unter der Nummer 0221/4301047-49 an

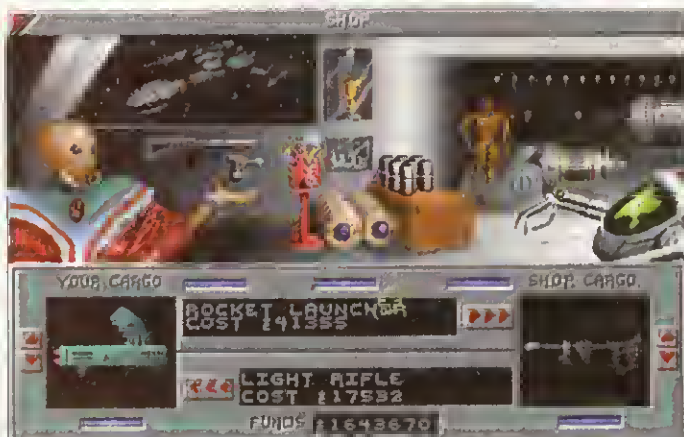
5. ☐ BITTE ERSETZUNGS ANGEHEN, FALLS PROGRAMM NICHT LIEFERBAR

6. ☐

7. ☐



## Ohne Kontrolle

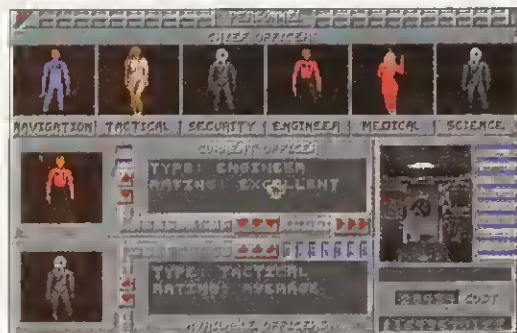


Händler des Todes: Im Waffenshop rüstet Ihr Euch aus

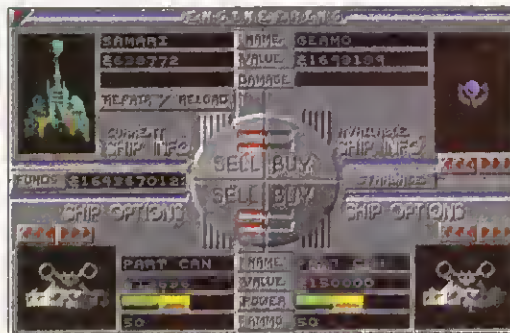
## Starship

Die Spieleindustrie greift (wieder mal) nach den Sternen: In der Vergangenheit erfolgreiche Spielkonzepte werden aus verstaubten Schubladen gekramt und technisch aufgeböhrt neu aufgelegt. Zur Zeit werden mit Vorliebe Oldies ausgebuddelt, in denen Ihr das Weltall erforscht. So feierte jüngst der Kultklassiker *Elite* nicht nur in der Originalfortsetzung *Frontier* eine glanzvolle Auferstehung, sondern diente auch Origin's *Privateer* als Vorbild. Die US-Kollegen von Merit-Software hingegen bedienen sich in ihrem neuesten Spiel *Starship* beim *Starflight*-Prinzip. Mit einem geringen Grundkapital auf dem intergalaktischen Bankkonto müßt Ihr Euch im lokalen Sternenhafen nicht nur ein Raumschiff kaufen und es ausrüsten, sondern auch eine passende Mannschaft zusammenstellen. Ähnlich wie beim Vorbild, sind dabei Posten wie Schiffsarzt, Ingenieur, Navigator und Wissenschaftsoffizier zu besetzen. Ist die Mannschaft an Bord, kann's losge-

hen. Von der Brücke Eures Räumers klickt Ihr Euch in die verschiedenen "Abteilungen". Im Navigationsmodus pickt Ihr Euch auf einer Sternenkarte den künftigen Zielort heraus, im Landemodus dockt Ihr an einen Raumhafen an oder landet auf einem Planeten. Wollt Ihr einem Planeten einen kleinen Besuch abstatten und diesen gar erobern, müßt Ihr erst eine Landecrew aus der Besatzung auswählen und mit Handfeuerwaffen ausrüsten. Auf der Oberfläche angekommen, lassen sich die einzelnen Mitglieder der Truppe mit verschiedenen Befehlen (z.B. "Laufe", "Nimm", "greif an"), die Ihr in einem Menü anklickt, steuern. Habt Ihr eventuell vorhandene Planetenbewohner erledigt, dürft Ihr die übriggebliebenen Habseligkeiten einsammeln und gar den Planeten für Euch beanspruchen. Als Planetenbesitzer fühlt man sich nicht nur besser, sondern hat auch ein dickeres Bankkonto, mit dem Ihr größere Schiffe und noch mehr Ausrüstung kaufen könnt. mh



Starflight läßt grüßen: Wir suchen uns eine Mannschaft für das Raumschiff aus



Teurer, schöner, besser: Im Sternenhafen kaufen wir uns ein feines Raumschiff

Ich liebe *Starflight*, ich mochte *Star Control*, aber bei *Starship* versagt das "Wir erforschen ein ganzes Universum"-Prinzip. Die *Starship*-Galaxie ist ohne Zweifel umfangreich, tolle Grafikszenen sowie flockige Sprachausgabe lockern den Spielbetrieb auf. Der Reiz, Planeten zu erobern, sein Bankkonto zu füllen und fettere Schiffe zu fliegen, reicht normalerweise als motivierender Treibsatz aus. Schade nur, daß sich die Designer scheinbar wenig



Mühe gegeben haben, um *Starship* den letzten Schliff zu geben. Vor allem in den – unvermeidlichen – Landeoperationen, versagt die Steuerung. Die eigene Crew läßt sich nur mit Mühe extakt über die Planetenoberfläche führen, die tumulen Landgänger bleiben an jedem Strauch hängen und verhalten sich bei einem Angriff alles andere als intelligent und unterm hektischem Befehlsgefuchtel verglüht die wertvolle Besatzung – zu oft – im Laserfeuer.



Friedlich ist's nicht: In den Tiefen des Alls ...



... und auf zahlreichen Planetenoberflächen sprechen die Laser – wenn die Benutzerführung mitmacht.

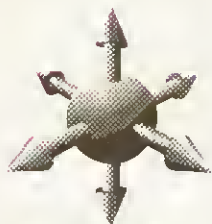
Genre: Strategie/Action  
Hersteller: Merit  
Zirka-Preis: 140 Mark  
Testmuster: Galaxy

MS-DOS 64%

Gratik: 69% Sound: 73%  
Schwierigkeit: schwer  
Minimal: 386er, 25 MHz, VGA 4 MByte, Maus, 20 MByte auf Festplatte  
Unterstützt: Soundblaster (Pro), Roland, GM  
Geplant für: CO-ROM



# Auf in die 4. Dimension: WER HÖREN WILL, MUSS FÜHLEN



## CyberMan® 3D Controller

Interaktiver 3D Controller für PC-Spiele

- ★ Auf den Boden werfen, rutschen und ausweichen-schnelle, wirklichkeitsnahe Reaktionen-abstürzen, taumeln und nach hinten fallen: Alles in 6 verschiedene Richtungen dank dem 3-dimensionalen Kontrollsystem
- ★ Pulsierendes, spürbares Feedback: Sie geben den Input, CyberMan besorgt den Feedback; jedesmal, wenn Ihre Spielfigur z.B. getroffen wird, werden Sie es fühlen: CyberMan vibriert!
- ★ Voll kompatibel mit allen üblichen mausgesteuerten Anwendungen



## SoundMan® Games

Unglaubliche Stereosaund-Qualität beim Spielen!

- ★ 100% kompatibel mit Sound Blaster™, Sound Blaster Pro & AdLib®
- ★ Yamaha OPL-3 Soundkarten-Chip von technischer Spitzenqualität
- ★ Standard-IBM-Joystick-/MIDI-Port: Sie können Ihren Controller direkt einstecken.
- ★ Eingebaute CD-Ram Schnittstelle



 **office data**<sup>®</sup> distributed by

Weltneuheit exklusiv nur bei  
**KARSTADT**



# \*MICRO MAGIC\*

Heiße Spiele - Starke Preise

\*\*\* TEL. 02371 - 36330 \*\*\*

Mo. - Do. 10 - 18.30 Uhr Fr. 10 - 16.00 Uhr

PC	Amiga	PC	Amiga	PC	Amiga
1899	78,- DV	126,- DV	39,- DH	39,- DH	78,- DV
1990 93er Edition	36,- DV	69,- DV	72,- EV	72,- EV	78,- DV
A-Train	90,- DV	78,- DV	78,- DV	78,- DV	78,- DV
-Construction Set	42,- DV	90,- DH	39,- EV	39,- EV	78,- DV
AA - War r Lskies	84,- DV	63,- DV	60,- EV	60,- EV	78,- DV
Aces of Pacific	86,- DH	60,- EV	59,- DH	59,- DH	78,- DV
- Mission Disk 1	48,- EV	59,- DH	55,- DH	55,- DH	78,- DV
Ad Combat Class	78,- EV	60,- DV	60,- DV	60,- DV	78,- DV
Airbus A320	66,- DV	64,- DV	66,- DV	66,- DV	78,- DV
Alien Breed 2	48,- DH	78,- DH	66,- DH	66,- DH	78,- DV
Alien Breed	54,- DH	90,- DH	66,- DH	66,- DH	78,- DV
Alien Breed SE 92	84,- DV	54,- DH	66,- DV	66,- DV	78,- DV
Alone in The Dark	78,- DH	66,- DV	66,- DV	66,- DV	78,- DV
Ambermoon	84,- DH	66,- DV	66,- DV	66,- DV	78,- DV
Ambush at Sonnor	27,- DH	66,- DV	66,- DV	66,- DV	78,- DV
Assassin Sp.Edit	66,- DV	66,- DV	66,- DV	66,- DV	78,- DV
Aufschwung Ost	66,- DV	66,- DV	66,- DV	66,- DV	78,- DV

## Aces over Europe D

PC 74,- DV

B 17 Flying Fortr.	90,- DH	66,- DH
Balance	36,- DV	
Bards Tale Constr.	60,- DH	60,- DH
-Triolet (BT 1-3)	69,- DH	
Bart versus World	60,- DH	49,- DH
Battle Chess 2	60,- DH	57,- DH
Battle Chess 4000	66,- DH	
Battle Team	72,- DH	66,- DH
Battlefield Data 2	48,- DH	48,- DH
Betrayal at Korond	75,- DH	69,- DH
Birds of Prey	54,- DH	48,- DH
Bliss Brothers 1	54,- DH	48,- DH
Bliss Brothers 2	54,- DH	48,- DH
Body Blows	54,- DH	48,- DH
Body Blows Galad.	54,- DH	48,- DH
Buddikan	32,- DH	32,- DH
Burning Steel	66,- DV	66,- DV
-Data 1 oder 2 je	36,- DV	
Burntime	78,- DV	66,- DV
Car and Driver	69,- DH	
Carners at War	78,- EV	
-Construction Kit	66,- EV	
Casities 2	66,- DV	
Chaos Engine	49,- DH	
Christoph Kolumbus	78,- DV	72,- DV
Chuck Rock	39,- DH	39,- DH
Chuck Rock 2	48,- DH	48,- DH
Civilization	90,- DV	75,- DV
Comanche	84,- DV	
-Mission Disk 1	48,- DV	
Combat Air Patrol	59,- DH	
Combat Classics	66,- DH	60,- DH
Crazy Cars	39,- DH	
Cruise 1.A.Corpse	59,- DV	59,- DV
Crusaders of Dark	84,- DV	
Crystals of Endore	78,- DV	66,- DV
Cyber Race	79,- DV	
Daily Cow-Girl Pok	29,- DH	29,- DH
Dark Queen o Kryn	78,- DV	
Darksseed 1.5	49,- DV	73,- DV
DSA	77,- DV	71,- DV

## Soundblaster 2.0

PC DH 135,-

Delivery Agent	37,- DV	
Del Music Cons.2.0	149,- EV	
Deluxe P.4.5.AGA	186,- DV	
Der Patzner	78,- DV	66,- DV
Die Schöne u.Best	76,- DV	
Die Siedler	78,- DV	78,- DV
Dogfight	90,- DH	69,- DH

## Anstoss

\* 66,- DV/ 66,- DV

Sim City Archi.2	36,- DH	36,- DH
Sim City Deluxe	78,- DV	78,- DV
Sim Earth	84,- DH	78,- DH
Sim Life	84,- DH	78,- DV
Simon the Sorcerer	84,- DV	68,- DV
Sleepwalker	66,- DH	60,- DH
Space Hulk	84,- DH	66,- DH
Space Legends	72,- DH	66,- DH
Space Qu.1-4 Comp	79,- DV	
Space Quest 4	56,- DV	59,- DV
Space Quest 5	66,- DV	
Special Forces	39,- EV	39,- EV
Spelcasting 301	66,- EV	
Ster Control 2	79,- DV	
Star Trek	89,- DH	
Starlord	54,- DV	48,- DV
Stengenbg. Hotelm.	59,- DH	54,- DH
Street Fighter 2	84,- DH	
Strike Commander	42,- DH	
-Speech	49,- EV	
-Tad. Cooperation 2	66,- DV	
Sinker	29,- DV	29,- DV
Sinop Poker 2	66,- EV	
Stronghold	89,- DV	
Stunt Island	89,- DV	
Subwar 2050	89,- DV	
Super Tetris	49,- EV	49,- EV
Supergrid	78,- DV	59,- DV
Syndicate	39,- DV	
-Dale Disk 1	66,- DV	
Tekes a Break Pinb.	29,- DV	29,- DV
Terminator 2	66,- DV	
The Manager	49,- DV	49,- DV
Theatre of Death	79,- DH	
Tomado	54,- DV	54,- DV
Transactra	60,- DH	
Traps n Treasures	66,- DV	
TruPurs Deluxe	32,- DH	32,- DH
Trivial Pursuit	59,- DH	
Turman 3	78,- DV	
Ultima 5	78,- DV	
Ultima 7	78,- DV	
Ultima 7-2 Serp.s	42,- DH	
-Data Silver Seed	79,- DV	
Ultima 8	39,- DH	
-Speech Acc Pack	39,- DH	
Ultima Trilogy 2	39,- DH	
Ultima Underw.1 od.2	72,- DH	
V for Victory 4	69,- EV	
Viking Fields	78,- DV	60,- DH
Wall St. Manager	79,- DV	
Warlords 2	78,- EV	
Ween	64,- DV	66,- DV
Whales Voyage	72,- DV	66,- DV
Willy Beamish	66,- DH	39,- DH
Wing Commander	84,- DH	
Wing Commander	66,- DH	
WC 2 + Speech	66,- DH	

## TFX

PC \* 84,- DH

Lord of The Ring 2	66,- DH	
Lost in Time	84,- DV	
The Last Viking	78,- DV	66,- DV
Lohar Matthäus	66,- DV	59,- DV
Lotus 3	60,- DH	64,- DH
Lotus Compil.1-3	39,- DV	
Lure of Temptress	79,- DV	66,- DV
Mad News	79,- DV	66,- DV
Mad TV	79,- DV	66,- DV
Manchester United	27,- DH	27,- DH
Manic Mention 2	84,- DV	
Donald Land	54,- DH	35,- DH
Might and Magic 4	78,- DV	
Might and Magic 5	84,- DV	
Monkey Island 2	78,- DV	78,- DV
Mortal Combat	60,- DH	54,- DH
Napoleonic	78,- DH	66,- DH
NHL Hockey	78,- DH	
No Second Price	57,- DH	
On The Road	60,- DV	60,- DV
One step beyond	48,- DH	48,- DH
Overdrive	49,- DH	
Oxyd Magnum	48,- DV	
Pacific Island	66,- DV	60,- DV
Pacific Strike	84,- DH	
Penthouse Hot Num	36,- DV	36,- DV
Penthouse Deluxe	54,- DV	54,- DV
Pinball Dreams	59,- DH	
Pinball Fantasies	54,- DH	
Pinball Wizard	21,- DH	
Pirates Gold	89,- DV	

# HAMMERPREISE !

Dune 2	60,- DV	54,- DV
Dungeon Master	99,- DV	
Dungeon M./Chaos S	60,- DH	
Dyna Blasler	66,- DH	60,- DH
Eishockey Manager	78,- DV	72,- DV
Elite 2	66,- DH	54,- DH
Elysium	66,- DV	66,- DV
Epic	66,- DH	60,- DH
Erben des Throns	72,- DV	66,- DV
Eye of Beholder 1	79,- DV	39,- DV
Eye of Beholder 2	78,- DV	78,- DV
F 15 Str. Eagle 3	90,- DH	
F 17 Challenge	28,- DH	
Felton 3.0	90,- DV	
-Miss.Disk 2 MIG29	54,- DV	
Fallen Empire	84,- DV	76,- DV
Fields of Glory	90,- DH	
Fire And Ice	54,- DH	48,- DH
Flashback	68,- DV	60,- DV

## CD-ROM

Blut Quest	126,- DH	
Blut Torri	66,- DH	
Burning Steel	84,- DV	
Burnin'	79,- DV	
CD-ROM Edition 1	66,- DV	
Chessmaster Pro	97,- DH	
D-Grunt-Mario Miss	39,- DH	
Der Patzner	84,- DV	
Eye of Beholder 1-3	84,- DV	
Freddy Pharkas	79,- DH	
Goblins 2	90,- DH	
Goblins 3	96,- DH	
Golden 7 Comp.	90,- DV	
History Line	60,- DV	
INCA	108,- DV	
INCA 2	108,- DV	
Iron Heils	78,- DH	
Jaws in Last Lant	39,- DH	
Jurassic Park	66,- DH	

## CD-ROM

Kings Quest 5	59,- DV	
Kings Quest 6	84,- DH	
Labyrinth of Time	49,- DV	
Lands of Lore	79,- DV	
Legend of Kyrandia	76,- EV	
Lord of the Rings	90,- DH	
Lost in Time	96,- DH	
Lucas Art Classic	78,- DV	
Maniac Mansion 2 D	89,- DV	
Maniac Mansion 2	84,- DH	

## Rebel Assault

\* 90,- EV

## Leisure S.Larry 6

PC \* 74,- DV

WC 2 Sp.Op.1+2+3	49,- DH	
Wing Com.Academy	63,- DH	
WWF Wrestling	29,- DH	29,- DH
WWF Wrestling 2	66,- DH	
X-Wing	72,- EV	
X-Wing DH	64,- DH	
-Mission B-Wing	42,- DV	
X-Wing Upgrade Kit	53,- DV	
Xenobots	72,- DH	
Yot Joel	59,- DH	54,- DH
Zeppelin	77,- DV	
Zool	42,- DH	42,- DH
Zool 2	49,- DH	

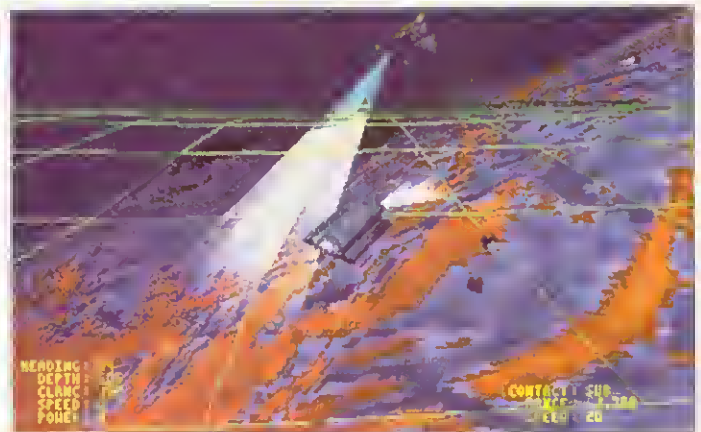
## CD-ROM

Microcosm	84,- DH	
Protostar	66,- DH	
Return to Zorc	49,- DV	
Ryder Cup	79,- DV	
Srca Monkey Isl	69,- DH	
Srca Weapon of LW	69,- EV	
Srca Trek	96,- DH	
Super Soccer League	96,- DH	
TFX	96,- DH	
Turman 2	60,- DH	
Ultimate World 1+2	84,- DH	
Wing Com.1 Edition	96,- DH	
Soundblaster 2.0	135,- DH	
Ultima 5	39,- EV	
Ultima 7	78,- DV	
Ultima 7-2 Serp.s	78,- DH	

Verandkosten: 8,00 DM, ab 250,00 DM Bestellwert versandkostenfrei.  
Lieferung gegen NN + 4,00 DM zzgl. Zahlkartengebühr oder Vorkasse;  
Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,00 DM Versandkosten. Es gelten unsere AGB.  
Anderung und Irrtum vorbehalten. \* = bei Drucklegung noch nicht verfügbar.

MICRO MAGIC - Starenweg 2 - 58638 Iserlohn  
Tel. 02371-36330 Fax 02371-34503

# Wasser marsch



Der Meeresboden am Südpol sieht noch unbelastet aus

# Subwars 2050

Für die vielen Industriestaaten lebenswichtige Rohstoffe werden immer knapper. Schon jetzt ist abzusehen, daß beispielsweise aus heute kräftig sprudelnden Erdölquellen in ein paar Jahrzehnen nur noch ein paar klägliche Tröpfchen sickern. Deshalb stehen die meisten großen Konzerne bereits in den Startlöchern, um den rohstoffreichen Meeresgrund unter sich aufzuteilen. Im Jahr 2050 ist deshalb auf dem Boden der Ozeane mehr Verkehr als auf dem Mittleren Ring in München zur Rush-hour. Mit allen Mitteln versuchen die Konzerne ihre Unterwasserparzelle zu verteidigen oder der Nachbartirma den Claim zu mopsen. Da patrouillieren bewaffnete

U-Boote an den Grenzen und Minenfelder versperren den Unterwasserweg – kurzum, es herrscht Krieg auf dem Meeresgrund. In Microprobes neuer Simulation Subwars 2050 stellt Ihr Euch in fünf verschiedenen Szenarios, einem Trainingskurs, der Antarktis, der japanischen See, dem Nord-Atlantik und dem Südchinesischen Meer, den Konzernen entgegen. Jedes Szenario ist in neun Missionen unterteilt, erst wenn die vorhergehende Aufgabe erfüllt ist, dürft Ihr à la X-Wing die nächste Mission in Angriff nehmen. Die Einsatzplanung liest sich dabei streckenweise wie eine Greenpeace-Fibel: Wale müssen aus einer Walfarm gerettet oder seltene Fische per Farbstoff für

Ein geldgeiler Konzern hält in einem Unterwassergehe ein paar Wale gefangen...



...aber der Konzern hat die Rechnung ohne uns gemacht. Schon schwimmt der Wal davon.







## PEROKA SOFT VERSANDHANDEL

### AMIGA

Alien 3	(dA)	47,50 DM
Ambermoon	(dV)	75,00 DM
Anstoss	(dV)	71,00 DM
Body Blows Galactic	(dV)	52,50 DM
Burntime	(dV)	72,00 DM
Combat Air Patrol	(dV)	65,00 DM
Die Siedler	(dV)	98,50 DM
Doglight	(dA)	71,00 DM
Elite 2	(dA)	55,00 DM
Hired Guns	(dA)	65,00 DM
Jurassic Park	(dV)	64,50 DM
Legend of Sorasil	(dA)	46,50 DM
Lothar Mathias	(dV)	73,50 DM
Overdrive	(dA)	49,50 DM
Overkill	(dA)	39,50 DM
Premier Manager	(dA)	45,00 DM
Prime Mover	(dA)	57,50 DM
Syndicate	(dA)	66,50 DM
Syndicate Data Disk	(dA)	39,00 DM
Tornado	(dA)	62,50 DM
Turrican 3	(dA)	52,50 DM
Uridium 2	(dA)	73,50 DM
Zool 2	(dA)	52,50 DM

### CD32

Alfred Chicken	(dA)	47,50 DM
D Generation	(dA)	47,50 DM
James Pond 2	(dA)	73,50 DM
Morph	(dA)	69,00 DM
Pinball Fantasies	(dA)	71,00 DM
Sleepwalker	(dA)	79,50 DM
Trails	(dA)	52,50 DM
Zool	(dA)	55,00 DM

Amos Prof. Compiler		69,50 DM
Amos Creator		112,50 DM
Deluxe Music		
Construction Set	(dA)	199,00 DM
Final Copy 2	(dV)	239,00 DM
Kid Pix	(dV)	61,00 DM
X Copy & Tools	(dV)	79,00 DM
Gravis Joystick		59,00 DM
Speichererweiterung um 1 MB m. Uhr		171,00 DM
Speichererweiterung auf 2 MB		259,00 DM

### IBM

Aces over Europe	(dV)	75,00 DM
Airbus A 320	(dV)	79,00 DM
Andross	(dV)	71,00 DM
Batman Returns	(dA)	65,00 DM
Bazooka Sue	(dV)	89,00 DM
Burntime	(dV)	87,50 DM
Chess Genius	(dV)	169,00 DM
Christoph Kolumbus	(dV)	93,00 DM
CyberRace	(dV)	85,00 DM
Day of Tentacle	(dV)	97,50 DM
Der Schatz im Silbersee	(dV)	93,00 DM
Die Siedler	(dV)	98,50 DM
Dracula	(dA)	85,00 DM
Elite 2	(dV)	72,50 DM
Eye of the Beholder 3	(dV)	75,00 DM
Fates of Twinion	(dV)	1,10 DM
Fields of Glory	(dA)	95,00 DM
Firht Simulator 5	(dV)	129,00 DM
Scenery Tap 5 Berlin	(dV)	39,00 DM
Scenery San Francisco	(dV)	75,00 DM
Gabriel Knight	(dV)	72,50 DM
Goal	(dV)	62,50 DM
Goblins 3	(dV)	97,50 DM
Incredible Toons	(dA)	72,50 DM
Indy Car	(dA)	81,50 DM
Jurassic Park	(dV)	80,50 DM
Labyrinth of Time	(dA)	74,50 DM
Lili Devil	(dA)	69,00 DM
Lilith Mathias	(dV)	80,50 DM
Master of Orion	(dV)	89,50 DM
NHL Hockey	(dA)	85,00 DM
Pinball Dreams	(dA)	68,50 DM
Prince of Persia	(dV)	95,00 DM
Police Quest 4	(dV)	72,50 DM
Prince of Persia 2	(dA)	72,50 DM
Privateer	(dA)	92,50 DM
Protector	(dV)	75,00 DM
Quest for Glory 4	(dV)	72,50 DM
Railroad Tycoon de Luxe	(dA)	85,00 DM
Return of the Phantom	(dV)	95,00 DM
Sam & Max	(dV)	97,50 DM
Shadow Caster	(dA)	77,50 DM
Simon the Sorcerer	(dA)	79,00 DM
Speedracer	(dV)	71,00 DM
Spelljammer	(dV)	89,50 DM
Starland	(dV)	89,50 DM
Stronghold	(dV)	71,00 DM
Subwar 205D	(dA)	97,50 DM
Syndicate	(dV)	87,50 DM
Terminator Rampage	(dV)	89,50 DM
Ultima 8	(dV)	89,50 DM
Wallstreet Manager	(dV)	89,50 DM
Xanth	(dV)	69,00 DM
Zeppelin	(dV)	89,50 DM

### CD ROM

Burntime	(dV)	88,00 DM
Day of Tentacle	(dV)	105,00 DM
Eye of Beholder 1-3	(dV)	97,50 DM
Lords of the Rings	(dA)	115,00 DM
Microcosm		93,50 DM
Night Owl 10		75,00 DM
Police Quest 4	(dA)	81,50 DM
Protector	(dA)	71,00 DM
Rebel Assault		105,00 DM
Super Strike Commander	(dA)	92,50 DM
Tornado	(dA)	85,00 DM
Turrican 2	(dV)	67,50 DM
7th Quest (Ohne Video)	(dA)	95,00 DM

Gravis Analog Pro		85,00 DM
Gravis Joystick, schwarz		70,00 DM
Virtual Pilot (Flugzeuglenker)		169,00 DM
SBS 300 Aktivboxen 2x10 Watt		219,00 DM
Soundblaster 2.0 de Luxe	(dA)	159,00 DM
Soundblaster pro de Luxe	(dA)	279,00 DM
Lösungshilfe	(dV)	19,95 DM

### ATARI ST

Siehe auf Anfrage

\* Vorankündigung  
VORBESTELLUNG MÖGLICH!!!  
Lieferung und Preisänderungen vorbehalten. Bitte fordern Sie unsere KOSTENLOSE PREISLISTE an! (Bitte Computertyp angeben!!!) Weitere Spiele und Zubehör vorrätig.  
Vorkasse DM 6,- Ausland Vorkasse DM 15,-

## PEROKA SOFT Ruth Langebartels

Eickener Straße 136, 41063 Mönchengladbach  
Tel.: 0 21 61/17 90 18, Fax: 0 21 61/17 90 19

## Groß Electronic Hardware • Software • Zubehör

### Großhandel für Computerspiele und Zubehör

### PC

### AMIGA

### GAME BOY

### MEGA CD

### GAME GEAR

### SNES

### CD ROM

### MEGA DRIVE

### Lieferung nur an Händler!

Bitte Preisliste  
anfordern!

## Groß Electronic Computerspiele + Zubehör

Gartenweg 4

D-94133 Röhrnbach

Telefon 0 85 82 / 15 99

Telefon 0 85 82 / 86 39

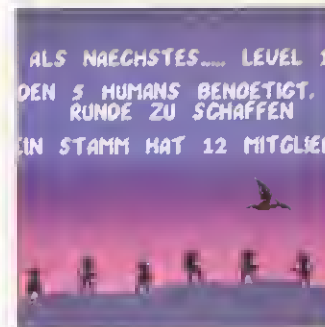
Telefax 0 85 82 / 86 25

## computerspiele/tests



### Humans

Sie sind klein, knubbelig, voller Haare, und sie sind unsere Vorfahren. Die Rede ist von den Minieanderlern, die GameTek in 150 Levels zum Geschicklichkeitsfest antreten läßt. *Humans*, vor rund einem Jahr bereits auf Disketten zu Hause, tummeln sich jetzt auch auf CD-RDMs. Spielerisch hat sich bei den modernen *Humans* gegenüber ihren älteren Kollegen nichts verändert. Die amüsante Evolutionshilfe, die Ihr den kleinen Wichten per Joystick oder Tastatur gebt, ist recht abwechslungsreich – immerhin schlummern auf der CD 150 Levels mit verschiedenen Aufgabenstellungen. Verhaspelt Ihr Euch, reicht ein Druck auf die Escape-Taste, um den Level abzubauen und neu zu starten. Ob sich die Ausgabe für die CD-ROM-Version lohnt, bleibt zweifelhaft. Denn technisch hat sich am Silberling nichts verändert: Weder grafisch noch akustisch übertrumpfen die CD-ROM-Urmenschen ihre Disketten-Vorläufer. Wer aber auf der Suche nach einem kurzweiligen Tüftelvergnügen ist, sollte *Humans* probieren. **mh**



Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Game Tek

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Game Tek

**AMIGA 74%**

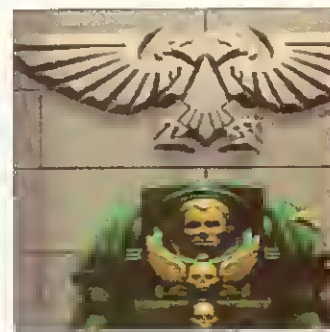
Grafik: 63% Sound: 59%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 16 MHz, VGA, 640 KByte RAM

Unterstützt: AdLib, Roland, Soundblaster Joystick

Bereits erschienen: –



### Space Hulk

Kernige Knaben, die Space Marines aus dem englischen "Warhammer 40000"-Rollenspielsystem. Anders als ihre Kollegen, die in Gremlins *Space Crusade* ihr Unwesen isometrisch trieben, meucheln sich die Marines von Electronic Arts in Echtzeit und 3-D-Grafik durch die feindlichen Raumschiffe. Ihr Ziel sind in jedem Fall stinkige Aliens, die sich mit Klauen und Zähnen gegen die Terminierung wehren. Hier liegt auch gleich der entscheidende Nachteil des Spiels: Jedem Söldner wurde, zusätzlich zum Hauptbildschirm, ein eigener kleiner Monitor gegönnt, den wir überwachen müssen. Taucht der Feind dann aus allen Richtungen auf, ist es aus mit der Übersichtlichkeit, und nervige Hektik setzt ein. Abgesehen von dieser gewöhnungsbedürftigen Macke im Spieldesign, die wir auch schon in der MS-DOS-Version beklagen mußten, ist die Amiga-Umsetzung technisch gelungen. Knusprige Zwischengrafiken und markige Soundeffekte lassen die Herzen der Warhammer-Fans höher schlagen. Science-fiction-Freunde dürfen zuschlagen. **vw**



Genre: Strategie

Hersteller: Electronic Arts

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Electronic Arts

**AMIGA 60%**

Grafik: 58% Sound: 69%

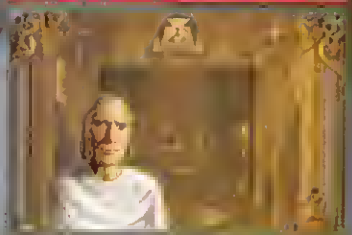
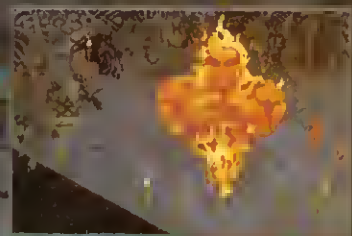
Schwierigkeit: schwer

Minimal: 1MB RAM

Unterstützt: Zweitlaufwerk

Erschienen für: MS-DDS

# ES GEHT WEITER...



DAS SCHWARZE AUGEN  
Fantastische Computer-Spiele  
der Firma Schmidt Spiele



Weiterhin erhältlich  
Teil 1 der Nordland-Trilogie

DIE SCHICKSALSKLÄNGE

## STERNENSCHWEIF

Zweiter Teil der Nordland-Trilogie

# SEID IHR BEREIT?



Qualität  
überzeugt



Bestellannahme: 0241/533131 von 10 Uhr - 18.30 Uhr  
: 0241/527010 von 19 Uhr - 21.30 Uhr  
Faxbestellung : 0241/508973 oder 0241/563902  
Fido - Net : 2:242:5104/10

Ladengeschäft : GoerdelerStr.38, 52066 Aachen

## IBM PC und kompatible

Alien Breed DH	49,90 DM
Anatoli * DH	64,90 DM
Body Blows DH	49,90 DM
Burntime DV	79,90 DM
Day of the Tentacle DV	84,90 DM
Die Siedler * DV	79,90 DM
Elite 2 DH	64,90 DM
Empire Scenarios EV	54,90 DM
Even more inc. Machine EV	64,90 DM
Fire & Ice * DH	49,90 DM
Flight Simulator 5.0 EV	89,90 DM
Scenery San Francisco	79,90 DM
Hattrick 1 * DV	79,90 DM
Kasparovs Gambit DH	79,90 DM
Lands of Lore DV	56,90 DM
Larry 6 * DV	79,90 DM
Lords of Power * DH	79,90 DM
Links Pro 386 DH	89,90 DM
Links Pro Course Disk je	39,90 DM
Mig 29 für Falcon 3.0 DH	54,90 DM
NFL Football DH	79,90 DM
NHL Hockey DH	79,90 DM
Pirates Gold DV	89,90 DM
Privateer DH	84,90 DM
Privateer Speech DH	34,90 DM
Sensible Soccer DV	49,90 DM
Shadowcaster DH	79,90 DM
Silverball * DH	49,90 DM
Sim Farm EV	64,90 DM
Strike C. Mission DH	34,90 DM
Syndicate DV	79,90 DM
Syndicate Data Disk * DV	34,90 DM
T.F.X. * DH	84,90 DM
Ultima 8 * DH	84,90 DM
W. Commander 2 + SAP DV	64,90 DM
Special Operations 1&2 DH	44,90 DM
X-Wing DH	84,90 DM
X-Wing Upgrade Kit DV	54,90 DM
B-Wing * DV	34,90 DM
Zeppelin * DV	79,90 DM

## Amiga 1MB

Alien 3 DH	49,90 DM
Alien Breed 2 DH	44,90 DM
Ambermoon DV	79,90 DM
Anatoli DV	64,90 DM
B. Blows Galactic DH	44,90 DM
Burntime DV	64,90 DM
Burntime A 1200 * DV	64,90 DM
Cannon Fodder * DH	49,90 DM
Christoph Kolumb. * DV	69,90 DM
Civilization DV	74,90 DM
Combat Air Patrol	56,90 DM
Die Siedler * DV	79,90 DM
Desert Strike DH	54,90 DM
Dune 2 DV	54,90 DM
Dogfight DV	64,90 DM
Elite 2 DH	56,90 DM
Eishockey Manager DV	69,90 DM
Formula One GP DV	74,90 DM
F 17 Challenge DH	32,90 DM
Hattrick 1 * DV	64,90 DM
Jurassic Park * DH	56,90 DM
Kings Quest 6 * DV	56,90 DM
Lords of Power * DH	69,90 DM
Mortal Kombat * DV	49,90 DM
Sim Life DV	79,90 DM
Soccer Kid DH	56,90 DM
Space Hulk DH	56,90 DM
Syndicate DH	56,90 DM
T.F.X. A 1200 DH	64,90 DM
Turrican 3 * DH	44,90 DM
Uridium 2 DH	56,90 DM
Zool 2 * DH	44,90 DM

## High End Joysticks

Gravis Amiga/Atari	59,90 DM
Gravis Analog Pro	79,90 DM
Gravis Mousestick	169,90 DM
CH Flightstick	89,90 DM
Thrustm. FCS MK II	169,90 DM
Thrustm. WCS MK II	259,90 DM

## CD ROM GAMES

Der Patrizier DV	84,90 DM
Day of the Tentacle DH	84,90 DM
Golden Seven * DH	89,90 DM
Iron Helix * DH	79,90 DM

## CD ROM Double Sp. LW

Toshiba 3401 mit Contr.	1149,00 DM
Toshiba 4401 mit Contr.	619,00 DM
SB CD 563 + PhotoStyler SE	589,00 DM
SBS 390 Yamaha Speakers	219,00 DM

## Creative Labs Soundkarten

SB Pro DeLuxe Edit.	219,00 DM
SB 16	289,00 DM
SB 16 ASP Multinorm	419,00 DM
Wavablasters f. 16 Bit SP	399,00 DM

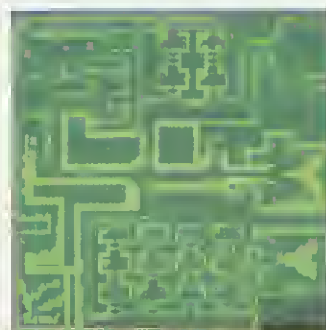
Dies ist nur ein geringer Auszug aus unserem aktuellen Lieferprogramm. Fragen Sie bitte nach weiteren lieferbaren Titeln auch für andere Computer- und Konsolensysteme. Versandpreise sind keine Ladenverkaufspreise. Versand per Post-NN plus 9 DM Porto- und Verpackungskosten plus 3 DM Zahlkartengebühr, ab 150 DM Versandkostenfrei. Versandkosten bei Vorkasse per Überweisung (Konto bei Sparkasse Aachen 40008260, BLZ 39050000) oder Eurocheck 8 DM. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse (Eurocheck) zzgl. 23 DM. Angebot freibleibend solange Vorrat reicht. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. \* = Vorankündigungen.



## Alien Breed

Der MS-DOS Alien Tilger sollte sich schon mal eine Lesebrille besorgen. — Die PC-Umsetzung von Team 17 Aktionknaller leidet unter Micro-Ruckeln. Sobald unser Terminator losmarschiert, beginnt die Umgebung ganz fein zu vibrieren, und die Gruselgratik erreicht nur leicht verschwommen unsere Sehzentrale. Zum Glück bot das Amiga-Vorbild genug Atmosphäre und Science-fiction-Getümmel, damit trotz dieser MS-DDS-Bildstörung, ein prima Actionspiel für PCs übrigbleibt. Ihr steuert allein oder zu zweit Eure Helden aus der Vogelperspektive, durch verwinkelte Level, die in alle Richtungen scrolen. Unterwegs eingesacktes Geld darf am Computerterminal gegen bessere Waffen, Munition oder ein Päckchen Schlüssel eingetauscht werden. Das nette Pong müssen wir im INTEX-System leider vermissen. Zudem tauchen auch in der PC-Version einmal terminierte Aliens sofort wieder auf, wenn man den Bildschirmbereich verläßt. Unnötig und etwas nervend, aber man kann damit leben.

VW



Genre: Action

Hersteller: Team 17

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Team 17

MS-DOS

67%

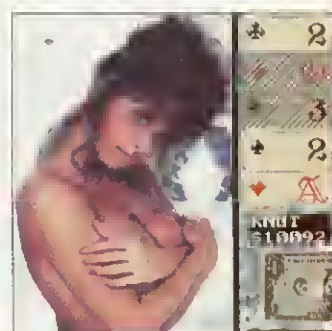
Gratik: 69% Sound: 62%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 386SX, 640 Kbyte, VGA, 2,5 MB

Unterstützt: AdLib, Sound blaster,

Geplant für: Amiga



## Cover Girl Strip Poker

Das Genre ist uralt und gehört zur beliebtesten, zumeist aber auch anspruchslosesten und schmutzigsten Art der Computerunterhaltung — Strip Poker. Von Zeit zu Zeit wagt das eine oder andere Softwarehaus dieses Genre zu pflegen und riskiert damit meist seinen guten Ruf.

Die britische Softwareschmiede Storm: The Sales Curve brachte letztes Jahr einen Genre-Vertreter auf den Markt, der weder in Sachen Spielstärke, noch als aufreizender Diaprojektor vernünftig funktionierte. Vor kurzem machte sich die CD-ROM-Variante von Cover Girl Strip Poker auf, die Männerherzen dieser Welt höher pochen zu lassen. Unerwartetes Ziel des Spiels ist es, jedwede Gegnerin kurzerhand ihrer Textilien zu berauben. Dazu bekommt ihr fünf Spielkarten in die Hand und pokert mit der Dame und einem Startkapital von 2500 Dollar um die Wette. Die acht Damen unterscheiden sich dabei kaum: Nach dem Mäntelchen legen die Mädchen Strümpfe, Strapse, BH und zu guter Letzt ihr Pussy Panty nieder. Dank des Multimediums CD entflummeln sich vier der acht Damen netterweise per Video ihrer überflüssigen Hardware. Auf Knopfdruck dürfen die wichtigsten Körperteile sogar herangezogen werden, wobei sich die Bildqualität wenig ändert: Die Pixel werden einfach viermal so groß. Wer's braucht wird seelig — alle anderen gähnen gigantisch und sparen auf eine echte Peep-Show.

kn

Genre: Poker

Hersteller: Storm

Zirka-Preis: 130 Mark

Testmuster: Leisure Soft

CO-ROM

24%

Gratik: 31% Sound: 52%

Schwierigkeit: leicht

Minimal: 286er, 640 KByte, VGA, CD-ROM

Unterstützt: AdLib, Roland

Bereits erschienen: Amiga





Bitte sagen Sie uns, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen.

Für die nächsten Hefte wünsche ich mir folgendes Thema:

Ich besitze einen Computer: ☐ Ja ☐ Nein

Wenn ja: Welchen Computer:

Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich, bzw. welchen wollen Sie kaufen?

Absender  
Name/Vorname:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Qualität  
überzeugt



Bestellannahme: 0241/533131 von 10 Uhr - 18.30 Uhr  
: 0241/527010 von 19 Uhr - 21.30 Uhr  
Faxbestellung : 0241/508973 oder 0241/563902  
Fido - Net : 2:242:5104/10

Ladengeschäft : GoerdelerStr.38, 52066 Aachen

## IBM PC und compatible

Alien Breed DH	49,90 DM
Anstoß * DH	64,90 DM
Body Blows DH	49,90 DM
Burntime DV	79,90 DM
Day of the Tentacle DV	84,90 DM
Die Siedler * DV	79,90 DM
Elite 2 DH	64,90 DM
Empire Scenarios EV	54,90 DM
Even more inc. Machine EV	64,90 DM
Fire & Ice * DH	49,90 DM
Flight Simulator 5.0 EV	89,90 DM
Scenery San Francisco	79,90 DM
Hattrick ! * DV	79,90 DM
Kasparova Gambit DH	79,90 DM
Lands of Lore DV	56,90 DM
Larry 6 * DV	79,90 DM
Lords of Power * DH	79,90 DM
Links Pro 386 DH	89,90 DM
Links Pro Course Disk je	39,90 DM
Mig 29 für Falcon 3.0 DH	54,90 DM
NFL Football DH	79,90 DM
NHL Hockey DH	79,90 DM
Pirates Gold DV	89,90 DM
Privateer DH	84,90 DM
Privateer Speech DH	34,90 DM
Sensible Soccer DV	49,90 DM
Shadowcaster DH	79,90 DM
Silverball * DH	49,90 DM
Sim Farm EV	64,90 DM
Strike C. Mission DH	34,90 DM
Syndicate DV	79,90 DM
Syndicate Data Disk * DV	34,90 DM
T.F.X. * DH	84,90 DM
Ultima 8 * DH	84,90 DM
W. Commander 2 + SAP DV	64,90 DM
Special Operations 1&2 DH	44,90 DM
X-Wing DH	84,90 DM
X-Wing Upgrade Kit DV	54,90 DM
B-Wing * DV	34,90 DM
Zeppelin * DV	79,90 DM

Der Patrizier DV	84,90 DM
Day of the Tentacle DH	84,90 DM
Golden Seven * DH	89,90 DM
Iron Helix * DH	79,90 DM

## CD ROM Double Sp. LW

Toshiba 3401 mit Contr.	1149,00 DM
Toshiba 4401 mit Contr.	619,00 DM
SB CD 563 + Photostyler SE	589,00 DM
SBS 390 Yamaha Speakers	219,00 DM

## Amiga 1MB

Alien 3 DH	49,90 DM
Alien Breed 2 DH	44,90 DM
Ambermoon DV	79,90 DM
Anstoß DV	64,90 DM
B. Blows Galactic DH	44,90 DM
Burntime DV	64,90 DM
Burntime A 1200 * DV	64,90 DM
Cannon Fodder * DH	49,90 DM
Christoph Kolumb. * DV	69,90 DM
Civilization DV	74,90 DM
Combat Air Patrol	56,90 DM
Die Siedler * DV	79,90 DM
Desert Strike DH	54,90 DM
Dune 2 DV	54,90 DM
Dogfight DV	64,90 DM
Elite 2 DH	56,90 DM
Eishockey Manager DV	69,90 DM
Formula One GP DV	74,90 DM
F 17 Challenge DH	32,90 DM
Hattrick ! * DV	64,90 DM
Jurassic Park * DH	56,90 DM
Kings Quest 6 * DV	56,90 DM
Lords of Power * DH	69,90 DM
Mortal Combat * DV	49,90 DM
Sim Life DV	79,90 DM
Soccer Kid DH	56,90 DM
Space Hulk DH	56,90 DM
Syndicate DH	56,90 DM
T.F.X. A 1200 DH	64,90 DM
Turrican 3 * DH	44,90 DM
Uridium 2 DH	56,90 DM
Zool 2 * DH	44,90 DM

## High End Joysticks

Gravis Amiga/Atari	59,90 DM
Gravis Analog Pro	79,90 DM
Gravis Mousestick	169,90 DM
CH Flightstick	89,90 DM
Thrustm. FCS MK IB	169,90 DM
Thrustm. WCS MK II	259,90 DM

## CD ROM GAMES

Labyrinth of Time EV	69,90 DM
Rebel Assault * EV	84,90 DM
Return to Zork * EV	84,90 DM
Ultima Underw. 1&2 EV	84,90 DM

## Creative Labs Soundkarten

SB Pro DeLuxe Edit.	219,00 DM
SB 16	289,00 DM
SB 16 ASP Multinorm	419,00 DM
Wavablasters f. 16 Bit SP	399,00 DM

Dies ist nur ein geringer Auszug aus unserem aktuellen Lieferprogramm. Fragen Sie bitte nach weiteren lieferbaren Titeln auch für andere Computer- und Konsolensysteme. Versandpreise sind keine Ladenverkaufspreise. Versand per Post-NN plus 9 DM Porto- und Verpackungskosten plus 3 DM Zahlkartengebühr, ab 150 DM Versandkostenfrei. Versandkosten bei Vorkasse per Überweisung (Konto bei Sparkasse Aachen 40008260, BLZ 39050000) oder Eurocheck 8 DM. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse (Eurocheck) zzgl. 23 DM. Angebot freibleibend solange Vorrat reicht. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. \* = Vorankündigungen.

## Antwortkarte

## Power Play Kleinanzeigen

Markt & Technik Verlag AG  
Postfach 13 04

D-85531 Haar b. München

Bleibe  
mit 80 Pf.  
frankieren

Schützen können nicht stillsitzen, sie sind voller Optimismus und Tatkraft. Man mußte einen Schützen schon an den Stuhl ketten, damit er länger als zehn Minuten vor einem Computer sitzt – Adventures und Strategiespiele wird der Schütze daher nie kennenlernen, er hat höchstens beim Rollschuhfahren einen Game Boy in der Hand. Falls der Schütze dann doch spielt,

Schütze  
3. November  
bis 21. Dezember

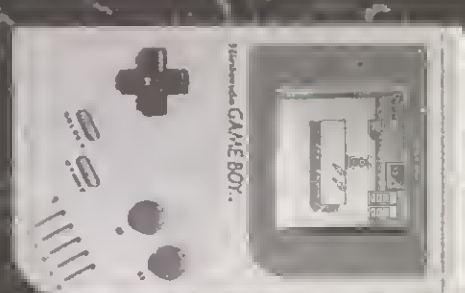
Was spielt der  
Schütze?

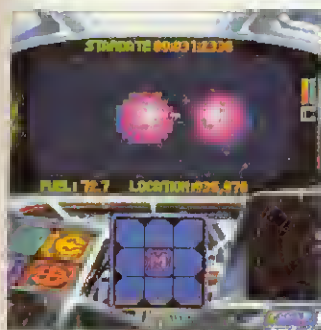
Amiga:	-
Game Boy:	Mario Land
Mega Drive:	-
MS-DDS:	-
Super Nintendo:	-

bevorzugt er Spiele voller Romantik: Wenn ein armer Klempner eine wunderliche Prinzessin aus den Klauen des bösen Bowser befreit, steigen dem Schützen vor Rührung die Tränen in die Augen. Sie sind hoffnungslose Romantiker und glauben an die große Liebe – Computer sind nur kalte Maschinen. Bis zur Serien-

reife von "CyberSex" und "CyberLove" wird der Schütze wohl weiter auf Heiratschwindler hereinfallen und die besten Spiele verpassen.

Nintendos Game Boy





## Protostar

CD-ROM Besitzer brauchen sich über fehlenden Spielenachschub nicht beklagen, denn der CD-Aufguß eines erfolgreichen Spiels kommt ganz gewiß. So geschehen bei Tsunamis Alienweltssimulation *Protostar*. Wie im diskettenreichen Urspiel, entführt Euch das Geschehen in die fernen Gefilden des 24. Jahrhunderts: Die Erdallianz liegt gerade im Klink mit den bösartigen Skeetchs und Ihr habt als Abgesandter der Erde unwissende Alienrasen von Eurer guten Sache zu überzeugen. Neben diplomatischen Schachzügen muß der fliegende Bote auch die eine oder andere Actionsequenz überstehen. Die Daten der Diskettenversion wurden dabei so original übernommen, daß sogar die Kopierschutzabfrage den digitalen Weg auf die CD fand. Trotzdem bekommen *Protostar*-CD-Käufer einige Exklusivdaten. So opferte Tsunami ein paar Audioclips der *Protostar*-CD-ROM als Ersatz für die Originalmusik und machten sich außerdem die Mühe, einige wissenschaftliche Informationen über die Herstellung von *Protostar* zu digitalisieren.

cd



Genre: Strategie

Hersteller: Tsunami

Zirka-Preis: 130 Mark

Testmuster: Leisuresoft

**CD-ROM 71%**

Grafik: 74% Sound: 72%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 386er mit 25 Mhz, VGA

Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Roland

Bereits erschienen: Diskette

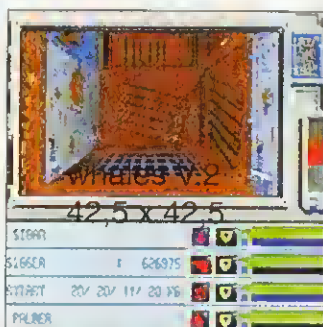


## Whale's Voyage

NEDs Weltraumsaga *Whale's Voyage* kam bereits bei Amiga-Besitzern gut an. Die CD<sup>32</sup>-Variante ist fast gänzlich eine 1:1-Umsetzung des Originals. Allein das Intro, wenige Grafiken und einige Musikstücke wurden CD<sup>32</sup>-spezifisch abgeändert und verwöhnen dementsprechend. Zudem sprechen die Charaktere in leicht österreichischem Akzent mit dem Spieler. Die ehemalige Joysticksteuerung kommt dem Game-Controller zugute – die flackernde Hi-Res-Grafik im Intro schreit nach dem Flicker-Fixer, der für das CD<sup>32</sup> leider noch nicht erschienen ist. Ansonsten blieb's spielerisch beim alten: Ihr schlüpft in gleich vier Charaktere und macht Euch mit dem abgewrackten Raumer "Whale" auf, eine interplanetare Regierungsverschwörung aufzudecken. So reist Ihr von Planet zu Planet, handelt kräftig mit Waren und knackt in den Dungeons der jeweiligen Planeten diverse Rätsel.

CD<sup>32</sup>-Besitzer müssen auf jeden Fall zuschlagen – *Whale's Voyage* deutet die CD<sup>32</sup>-Möglichkeiten als erstes Spiel wenigstens an.

kn



Genre: Rollenspiel

Hersteller: NED

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: NED

**CD<sup>32</sup> 74%**

Grafik: 52% Sound: 78%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: Game-Controller

Unterstützt: Game-Controller

Bereits erschienen: Amiga, MS-DDS

**Traum Welt**  
Telefon :  
0355 - 792777

Lausitzer Strasse 8, 03046 Cottbus

## Billiger kann Software nicht sein

Preise mit bis zu

**38,00%**

unter dem empf. Verkaufspreis  
der Hersteller !

Programm		PC	Amiga	Programm		PC	Amiga
1868 DV	DV	74,95	69,95	Kings Quest 6	DV	79,95	
A Train	DV	89,95	79,95	Lands of Lore	EA	69,95	
A Train Construction	DV	39,95	39,95	Larry 6	EA	V.m.	
A.Chicken	DA		V.m.	Last Vikings	DA	89,95	
Aces of the Pacific	DA	65,95		Legend of Kyandia	DV	69,95	
Access over Europe	DV	75,95		Legende of Valour	DV		79,95
Albus A320 Europe Ed.	DA	69,95	69,95	Leisure Suit Larry 5	DV	69,95	
Airbus A320 USA Edition	DA	89,95	85,95	Lemmings 2 - The Tribes	DA	79,95	69,95
Amazon	EA	79,95		Links 386 Pro	DA	89,95	
Ambermoon			V.m.	Lionheart	DA		55,95
Anatosa	DV		69,95	Locomotion	DV	59,95	55,95
Archer McLeans Paul B.	DA	59,95		Lothar Matthaus Fußball	DV	65,95	59,95
ATAC	DA	89,95	69,95	Lotus 3	DA	69,95	
Bat 2	DV	89,95	69,95	Lotus 3 The Final Challenge	DA		49,95
Battle Isle 1 Datadisk1	DA		45,95	Mad News	DV	75,95	
Battle Isle 1 Datadisk2	DA		49,95	Mad TV	DV	75,95	
Battle Isarn	DA	79,95	69,95	Marlo wird vermisst	DV	79,95	
Battleloads	DA	49,95		Mc Donalds Land	DA	59,95	
BC Kid	DA		49,95	Might & Magic 5	DV	89,95	
Betrayal at Kondor	DV	79,95		Monkey Island 2	DV	79,95	79,95
Bobs Bad Days			V.m.	NHL Hockey	DA	79,95	
Bug Rogers 2	DV	79,95		Nigel Mansell's W Champ	DA	59,95	
Bundesliga Manager Prof. 2	DV	69,95	69,95	One Step beyond	DA	59,95	
Burning Steel	DV	79,95		Overdrive	DA		49,95
Burntime	DV	79,95	69,95	Pacific Strike	DA	85,95	
Buzz Aldrin's Race Into Sp.	DA	79,95		Penthouse Hot Number	DV	39,95	
Car and Driver	DA	69,95		P. Hot Number Deluxe	DV	59,95	55,95
Civilisation	DV	89,95	79,95	Pinball Dreams	DA	65,95	
Comanche	DV	85,95		Pinball Fantasies	DA		55,95
Comanche Mission D. 1	DV	49,95		Pirates Gold	DV	89,95	
D/Generation	DA		39,95	Police Quest 6	EA	V.m.	
Dark Sun		V.m.		Populous 2	DA		59,95
Daseed 1.5	DV	69,95		Prince of Persia 2	DA	69,95	
Das schwarze Auge	DV	79,95	69,95	Privateer	DA	85,95	
Daughter of Serpents	DV		89,95	Privateer Speech Pack	DA	39,95	
Day at Tentacle (DV)	DV	79,95		Railroad Tycoon Deluxe	DA	79,95	
Day of the Tentacle	DA	69,95		Return of the Phantom	DV	89,95	
Der Patzner	DV	79,95	69,95	Seal Team	DA	79,95	
Desert Strike	DA		59,95	Sensible Soccer 82/83	DV	55,95	49,95
Die Schöne u. d. Blest	DV	79,95		Sherlock Holmes	DV	79,95	
Die Siedler	DV		79,95	Sim Ant	DA	79,95	79,95
Dagflight	DA	69,95		Sim Earth	DA	89,95	
Dune 2	DA	59,95	55,95	Sim Life	DV	89,95	79,95
Elshockey Manager	DV	79,95	69,95	Space Hulk	DA		69,95
Eye of Beholder 3	DV	75,95		Space Quest 5	DV	69,95	
Falcon 3.0	DA	89,95		Spezial Forces	DA		79,95
Fire and Ice	DV	49,95	45,95	Star Trek 2		V.m.	
Flashback	DV		59,95	Steinberger Hotelmanager	DV	59,95	
Flugsimulator 5.0	DV	129,95		Street Fighter 2	DA	69,95	55,95
Faigatten Castle			V.m.	Strike Commander	DA	82,95	
Formula one Grand Prix	DA		79,95	Strike Commander Sp. Pack	DA	35,95	
Football Manager 3	DV	79,95		Str. Commander Tac.Op.	DA	49,95	
Freddy Pharkas (DV)	DV	65,95		Stunt Island	DV	89,95	
Games Summer Challenge	DA	59,95		Subways			V.m.
Games Winter Challenge	DA	59,95		Super Sports Challenge	DA		69,95
Global Conquest	DA	89,95		Syndicate	DA	79,95	59,95
Global Gladiators	DA		59,95	The Legacy	DV	89,95	
Goal 1	DV	59,95	49,95	Tamado	DA	79,95	
Goblins 2	DV	85,95		Traps n Treasures	DA		59,95
Grand Prix Unlimited	DA	59,95		Turcan 3	DA		59,95
Hardball 3	EA	59,95		Twilight 2000	DV	89,95	
Hattrick!	DV	79,95		Ultima 7 Die schwarze Plo	DV	79,95	
Heart of China	DV	79,95		Ultima Underworld 2	DA	79,95	
History Line 1914 1918	DV	89,95	79,95	Wallstreet Manager	DV	79,95	
Hook	DV	99,95	69,95	Wing Commander 1	DA	39,95	79,95
Human Race DV	DV	69,95		Wing Commander 2	DV	79,95	
Indiana Jones 4 Adventure	DV	89,95	79,95	Wing Com. Academy	DA	62,95	
Ishai 2	DV	59,95	59,95	X-Wing DA	DV	79,95	
John Madden Football	DA		55,95	X-Wing Mission Dark	DA	39,95	
Jonathan	DV	79,95	79,95	X-Wing Upgrade Kit	DV	55,95	
Jurassic Park	DA	65,95	59,95	Yo! Joe!	DA	89,95	55,95
KOB	DV	69,95		Zool	DA	49,95	45,95
Kid Pix	DV		45,95	Zool 2	DV		59,95

Spiele für die Systeme

Apple Macintosh,  
Atari ST, Commodore C64, Amiga32 CD  
auf Bestellung möglich

Zusendung erfolgt noch am Tag der Bestellung  
Weitere Spiele in unserer kostenlosen Preisliste

Das Kleingedruckte:

Alle hier aufgeführten Preise sind Verkaufspreise. Ladrpreise variieren

Versandkostenanteil:

000.01 DM bis 100.00 DM -> 10.00 DM

100.01 DM bis 200.00 DM -> 06.00 DM

ab 200.01 DM ist der Versandkostenanteil 0.00 DM

Einige Spiele sind bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar, inzwischen jedoch schon vorrätig.  
Traum-Welt Computerspiele, Braunschwemz GbH, Lausitzer Str. 8, 03046 Cottbus



# PENTIUM PCI

**Nach dem Local Bus geht nun der PCI-Bus ab – nach Intel schneller, sicherer und unkomplizierter als alle Vorgänger**

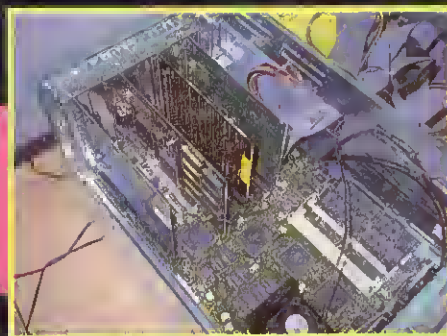
Nachdem sich der VESA-Local-Bus als Quasistandard etabliert hat, kommt auf die PC-Gemeinde ein weiteres Bussystem zu. Intels PCI (Peripheral Component Interconnector) hat mit neuen technischen Features und den Intel-üblichen Marketingstrategien das Zeug, um die alten Herren wie ISA, EISA oder IBMs Micro Channel-Architektur ein für allemal verschwinden zu lassen und dem jetzigen Marktführer VESA Local Bus den Rang abzulaufen. Dabei wird parallel mit der Ver-

breitung von Intels neuem Pentium-Prozessor auch der PCI-Bus seine Freunde finden. Bereits in 486er Maschinen ist das Bus-System eine der wesentlichen Flaschenhälse. Für einen im Vergleich doppelt so schnellen Pentium-Prozessor ist ein langsames 16-Bit-ISA-Bus-System die sichere Vollbremsung. Da wundert es niemanden, wenn in einigen Pentium-Weihnachtsrechnern trotz doppelter CPU-Geschwindigkeit die reale Rechnergeschwindigkeit gegenüber einem vergleichbaren 486 DX2-

System nur um 20% stieg. Erst mit einem neuen CPU-Bus-System kann der Pentium seine wahren Stärken zeigen, ein Problem, daß Prozessoriese Intel längst erkannt hat.

müssen, ließ sich der Prozessor-Gigant bis zu den endgültigen Spezifikationen nicht nur mehr Zeit, sondern rief auch noch ein unabhängiges Komitee ins Leben. Die PCI Special Interest Group, in der neben Intel noch 180 weitere Firmen am Bussystem der Zukunft werkeln, kann nicht nur Veto einlegen, sondern gestaltet die Eigenschaften des neuen Standards aktiv mit. Bei näherem Hinsehen finden sich in dieser Vereinigung nicht nur schwergewichtige Namen, wie Adaptec, Elsa, DEC, Hewlett-Packard, IBM oder Siemens, sondern auch die gesamte Bandbreite an Persönlichkeiten der Computerindustrie – vom hochspezialisierten Grafikkarten- bis zum Controller-

Produzenten. Durchaus nicht üblich, werden die Unterlagen



PCI-Bus und Pentium-Prozessor wurden aufeinander abgestimmt

## PCI legt los

Ursprünglich wurden PCI von Intel zur selben Zeit wie bei der vereinigten VESA-Konkurrenz die Wege der Konstruktion geglättet. Doch um nicht die Fehler von älteren Standards wiederholen zu

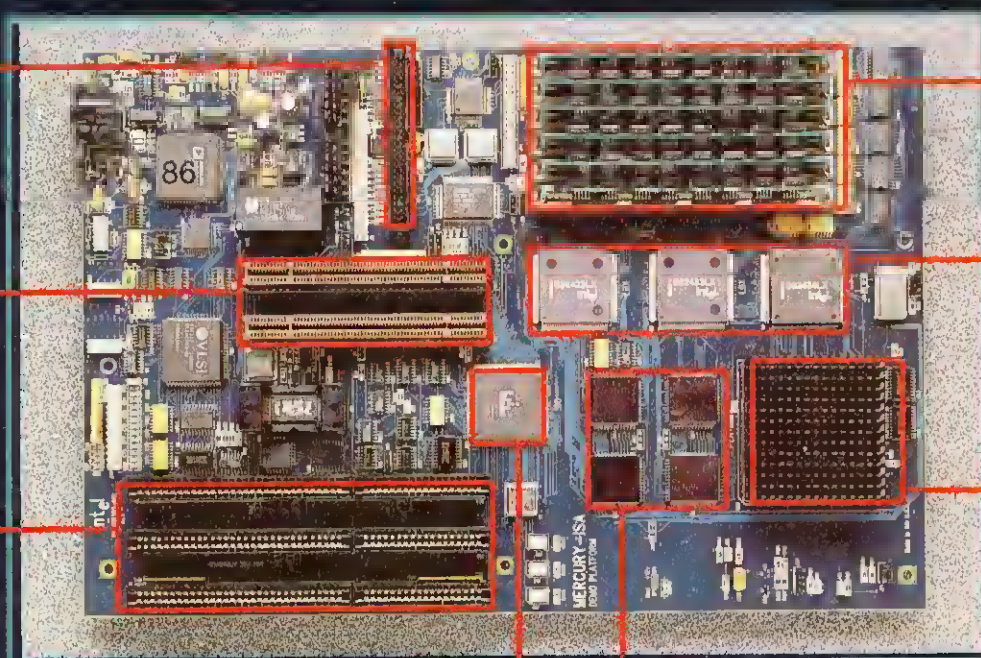
des Bus-Systems ebenfalls zur freien Verfügung stehen und können so von jeder noch so kleinen Firma entsprechend bedient werden.

Die Idee des Local-Bus-Systems ist einfach und effektiv. Eine der größten Bremsen des normalen PC ist das ISA-

SCSI-Controller zum Anschluß von maximal sieben SCSI-Einheiten

PCI-Bus für neue PCI-Karten

ISA-Bus für konventionelle ISA-Bus-Karten



DRAM-Bänke Speicher im 64 Bit Format

LBX: Datenbus-Puffer von CPU auf DRAM und PCI  
 DRAM-Bänke und PCMC: DRAM, Cache und PCI-Controller-Chip

Pentium-Prozessor

SIO: Interlace Chip von PCI- auf ISA-Bus

Second-Level-Cache



# Kostenlose Software

können wir Ihnen leider auch nicht bieten.  
Aber viel hat nicht gefehlt -  
vergleichen Sie selbst!

Ein frohes Weihnachtsfest und ein gutes  
neues Jahr wünscht Ihnen Ihr Team vom  
**Versand 99**

# Versand 99

**Versand 99 GmbH**  
Jülicher Straße 53-55  
52249 Eschweiler

**Tel. 02403 / 21188**  
**Fax 02403 / 35351**

Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel 1MB, PC-Programme entsprechend VGA Karte und eine Festplatte. V bedeutet komplett deutsche Version. Alle anderen Spiele werden mit einer deutschen Anleitung A geliefert (E=englische Anleitung). Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit \* gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen DM 9,50 zuzüglich Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. Bei Vorkasse per Scheck oder Überweisung bitte Spielepreis zzgl. DM 6,50. Überweisungen auf bitte das Konto Nr.: 1217884 bei der Sparkasse Aachen -Eschweiler, BLZ 391 501 00. Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,- (Bitte nur Euroschecks). Fordern Sie noch heute unter Angabe Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich unsere neuesten Preislisten** an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an Joysticks und Hardwarezubehör. **Irrtum und Preisänderungen** vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsaufgabe.

## Preishammer

Body Blows Galactic  
AMIGA DM 46,99

Turrican 3  
AMIGA DM 46,99

Die Siedler  
IBM/PC DM 78,99

Aces over Europe  
IBM/PC DM 79,99

## HARDWARE AMIGA

### Joysticks

#### Competition Pro

Mini, schwarz, inkl. 3,5"Box	24,99
Mini, transparent, inkl. Box	29,99
Mini, Sp. Edition, inkl. Box	29,99
Star Mini, Irens blau, inkl. Box	34,99
Standard, schwarz	23,99
Standard, transparent	24,99
Standard, Special Edition	24,99
Star, transparent blau	34,99

### Diskettenlaufwerke

#### intern:

A-500 / A-600 (Citizen)	139,99
A-2000 (Chinon SZ 354)	139,99

#### extern:

Teac oder Sony	139,99
----------------	--------

### Speichererweiterungen

512 KB mit Uhr abschaltbar	82,99
2 MB mit Uhr abschaltbar	
inklusive Gary Adapter	269,99

## AMIGA - Spiele

1869	V	61,99
Alien 3	A	44,99*
Allen Breed 2	A	44,99
Ambermoon	V	79,99
Anstoss	V	62,99
Apocalypse	A	44,99*
Aufschwung Ost	V	59,99*
A-320 Airbus America	A	79,99
A Train	V	74,99
A-Train Construction Set	V	36,99
Bart versus the World	A	46,99*
Batman returns	A	59,99*
Battle Isle Datadisk 2	A	46,99
Bazooka Sue	V	78,99*
Big Sea	A	59,99*
Blastar	A	46,99
Blob	A	52,99
Bob's Bad Day	A	46,99
Bundesliga Manager Prof. 2.0	V	61,99
Bumtime	V	64,99
Cannon Fodder	A	52,99*
Combat Classic 2	V	59,99
(F-19 St. Fighter, Pacific Island, Silent Serv. 2)		
Combat Air Patrol (C.A.P.)	A	59,99
Chaos Engine	A	46,99
Christoph Kolumbus	V	72,99*
Civilization	V	72,99*
Cool Spot	A	52,99*
Creepers	A	48,99*
Das schwarze Auge 1 MB	V	71,99
Delivery Agent	V	33,99
Deluxe Music Constr. Set 2.0	E	179,99
Der Patrizier	V	64,99
Der Schatz im Silbersee	V	79,99*
Die Siedler	V	78,99*
Dogfight	A	64,99
Dune 2 - Battle for Arrakis	V	52,99
Eishockey Manager	V	69,99
Elite 2 - Frontier	V	59,99
Elysium	V	62,99
F 17 Challenge	A	24,99
F 117 A Nighthawk	A	62,99*
Flashback	V	59,99
Formula One Grand Prix	A	69,99
Global Gladiators	A	46,99
Goal!	A	49,99
Gunship 2000	A	64,99
Hattrick!	V	62,99*
Hired Guns	A	59,99
History Line 1914 - 18	A	64,99
Ishar 2	V	49,99
Jurassic Park	A	52,99
Kingmaker	V	64,99*
King's Quest 8	V	59,99*
Krusty's Fun House (Simpsons)	A	46,99*
Lemmings 2	A	59,99
Links	A	30,99
Lords of Power	V	72,99
(Railroad Tycoon, Red Baron, Silent Service 2, The Perfect General)		
Lothar Matthäus Fußball	V	56,99
Lotus Compilation (1, 2, 3)	A	54,99

## AMIGA CD 32

Alien Breed Special Edition	A	27,99*
Jurassic Park	A	59,99*
Labyrinth of Time	E	72,99*
Micromed	A	64,99*
Morph	A	59,99
Pinball Fantasies	A	69,99
Project X	A	27,99*
Sensible Soccer	A	59,99*
Sleepwalker	A	64,99
Soccer Kid (Januar/Febr. '94)	A	59,99*
T. F. X	A	64,99*
Zool 2	A	52,99*

## HARDWARE IBM/PC

### Joysticks

#### Competition Pro

Mini, Irensant, inkl. Box	58,99
Manix Deck, grau	69,99
Pro Star A/D Game Card	78,99
Standard, transparent	58,99
Thrustmaster	
Flight Control	129,99
Weapon Control Mark 2	229,99
Ruder Pedals	289,99

#### Gravis

Analog Pro 5 Feuerknöpfe	79,99
Gravis schwarz	74,99
Gravis transparent	84,99
Gravis Game Pad	48,99
Gravis Eliminator Game Card	69,99

### Soundkarten

#### Creativ Labs

Soundblaster Pro 2.0 deLuxe	159,99
Soundblaster Pro deLuxe	299,99
Soundblaster SB 16	369,99
Soundblaster ASP 16	469,99
Wave - Blaster zur ASP 16	389,99

### CD-ROM

Matsushita CR-562	499,99
Doublespeed/Multisession/anschlußfertig (Als Controller Soundblaster Pro deLuxe oder ASP 16 erforderlich)	

## IBM/PC - Spiele

Alien Breed	A	52,99
Anstoss	V	62,99
Archer McLean Pool Billard	A	59,99
Archon Ultra	V	79,99*
Batman returns	A	59,99
Battle Isle Datadisk 2	A	49,99
Bazooka Sue	V	86,99*
Betrayal at Krondor	V	78,99
Body Blows	A	52,99
Bundesliga Manager Prof. 2.0	V	82,99
Burning Steel	V	74,99
Burning St. Data 1 A/A+2 SiA je	V	34,99
Burntime	V	79,99

Civilization	V	89,99
Chess Maniac 5 Billion and 1	V	89,99*
Comanche incl. Data Disk 1	V	119,99
Combat Classic 2	V	64,99
(F-19 St. Fighter, Pacific Island, Silent Serv. 2)		
Christoph Kolumbus	V	79,99*
Cyber Race	V	78,99*
Dark Sun - Shattered Lands	E	64,99
Darklands	V	79,99
Day of Tentacle (Man. Mans. 2)	V	82,99
Der Schatz im Silbersee	V	86,99
Dracula	A	79,99
Dune 2	V	59,99
Fantasy Empires	E	64,99*
Fire & Ice	A	52,99*
Flashback	V	83,99
Flugsimulator 5.0	E	92,99
Flugsimulator 5.0	V	129,99*
Forgotten Castle	A	78,99*
Freddy Pharkas	V	62,99
FrontPage Sp. Football Pro'93	E	64,99
Goal	V	59,99
Goblins 3	V	79,99
Hattrick!	V	79,99*
Hired Guns	V	86,99*
History Line 1914-1918	V	84,99
Indy Car Racing	V	79,99*
Ishar 2	V	59,99
Jurassic Park	V	62,99
Kasparov's Gambit	A	79,99
Krusty's Fun House (Simpsons)	A	52,99*
Lands of Lore	V	59,99
Lemmings 2	A	79,99
Leisure Suit Larry 8	V	79,99*
Links	A	30,99
Links 386 Pro	A	87,99
Links 386 Pro SVGA Data je	A	43,99
Lollipop	A	72,99*
Lords of Power	A	78,99
(Railroad Tycoon, Red Baron, Silent Service 2, The Perfect General)		
Lost in Time	V	86,99
Lothar Matthäus Fußball	V	62,99*
Mad News	V	79,99*
Might & Magic 5	V	82,99
Mortal Kombat	A	58,99*
NFL Coaches Club Football	A	79,99
NHL Hockey	A	79,99
Oxyd magnum	V	46,99
Pacific Strike	A	82,99*
Pacific Strike Speech Pack	A	36,99*
Penthouse Deluxe	V	52,99*
Pinball Dreams	A	56,99
Pirates Gold	V	89,99
Prince of Persia 2	A	64,99
Privateer	A	82,99
Privateer Speech Acc. Pack	A	36,99
Railroad Tycoon Deluxe	A	79,99
Return of the Phantom	V	92,99*
Sam & Max	E	72,99*
Sensible Soccer 92/93	A	54,99
Shadow Caster	A	78,99
Silver Ball (bester PC-Flipper)	A	52,99*
Space Legends	A	68,99
Speed Racer	A	64,99
Spelunx	E	68,99*
Starlord	A	92,99*
Street Fighter 2	A	59,99
Strike Comm + Speech Pack	A	111,99
Strike Comm. Tactical Op. 1	A	36,99
Striker	V	64,99
Subwar 2050	A	92,99*
Syndicate	V	74,99
Syndicate Data Disk	V	36,99*
T. F. X	A	86,99*
The 7th Guest CD ROM	A	129,99
The even more incredible Ma.	V	64,99
The Manager	V	46,99*
(Black Gold, Invest. Starbyte S Soccer,		
Turrican 2	A	64,99*
Ultima 7 Teil 2. Serpent Isle	A	79,99
Ultima 8 - Pagan	A	86,99*
Ultima 8 - Pagan Speech Pack	A	36,99*
Ultima Underworld 1 & 2 CD	A	86,99
Wall Street Manager	V	79,99
Warlords 2	E	78,99
W C 2 + Speech A. Pack	A	64,99
W C 2 Sp. Operations 1 + 2	A	44,99
X - Wing	A	78,99
X Wing Upgrade Kit	A	49,99
X Wing B-Wing Miss. 2	A	39,99*
Zeppelin Giants of the Sky	V	76,99*



Bus-System. Der ISA-Bus ist 16 Bit breit und standardmäßig mit 8 MHz getaktet und erreicht demzufolge einen maximalen Datendurchsatz von 4 MByte pro Sekunde. In der Praxis werden diese Werte nicht nur selten erreicht, sondern meist weit unterboten. Damit werden Prozessor und schnelle Peripheriegeräte wie Festplatten oder Grafikkarten zum nutzlosen Waitstate-Schieben verdonnert.

Beim Local Bus wurden einfach die Datenleitungen, die vom Prozessor zur Datenfütterung verwandt werden, bis an die Steckplätze verlängert, so daß die Daten mit voller CPU-Geschwindigkeit und mit der ganzen Breitseite übertragen werden. Das heißt bei einem 33 MHz 486er Local Bus, daß der 32 Bit breite Bus mit 33 MHz getaktet wird. Auf diese Weise können dann theoretisch bis zu 64 MByte an Daten pro Sekunde über den Bus geschleust werden. Um eine wirkliche Performance-Steigerung zu erhalten, müssen die Komponenten allerdings aufeinander eingespielt sein, um nicht Prozessor oder Peri-

pherie durch Waitstates aufzuhalten. Ist dies gewährleistet, ist dies die preisgünstigste und schnellste Lösung, um Prozessor und VL-Bus unter einen Hut zu bekommen. Dies hört sich zwar gut an, hat aber in der Praxis mit dem einen oder anderen Problem zu kämpfen: Die etwas voreilige Etablierung und einige unschlüssige Spezifikationen des VL-Busses

sorgten dafür, daß sich einige Entwickler eigene Gedanken zum VESA-Standard machten und unzulässige Karten auf den Markt brachten. Die Folge ist die Inkompatibilität einiger Karten. Ein schönes Beispiel sind die 50 MHz VL-Bus-Boards, die es nach dem VESA-Standard, der lediglich bis 40 MHz spezifiziert ist, eigentlich nicht geben dürfte.

Pentium: Kaum Leistungssteigerung mit dem ISA-Bus



Der PCI-Bus funktioniert nicht wie der VL-Bus per direkter Datensendung von CPU auf Peripherie, sondern die vom Daten Local Bus (Prozessor, Cache, RAM) kommenden Daten werden von einer sogenannten CPU-Bridge für den PCI-Bus umgestrickt. Der Vorteil dieses Systems ist die uneingeschränkte Nutzung auch mit Prozessoren hoher Taktraten. In weiser Voraussicht auf zukünftige PC-Prozessorgenerationen wurde der PCI-Bus für 32 und 64 Bit spezifiziert. Damit werden auch 64-Bit-Prozessoren wie der Pentium, der DEC-Alpha-Chip oder der R 4400 von MIPS nicht ausgebremst. Eine wesentliche Funktion der CPU-Bridge ist die Entscheidung, in welchem Modus die Daten vom Local Bus auf den PCI-Bus übertragen werden, möglich sind der Non-Burst und der Burst-Modus. Der Non-Burst-Modus ist dabei deutlich langsamer als der Burst-Modus. In diesem Burst-Modus wird erst die stattfindende Datenübertragung initialisiert und dann an einem Stück übertragen. Mit diesem

NEU

## Competition PRO<sup>®</sup> PC-STICK

Ob als Mini oder in normaler Größe: Jetzt gibt's den Competition PRO auch für volle PC-Action.

- Zum direkten Anschluß an IBM oder Kompatible!
- Integrierter Digital/Analog-Wandler!
- Mit 6 Qualitäts-Microschaltern!
- Schnell!
- Robust!

• Präzise!  
Ab sofort im Computer-Fachhandel und in Versand- und Kaufhäusern.



**DYNAMICS**

Dynamics marketing GmbH Hamburg

Keine Panik!  
Die Competition PRO Joysticks bleiben dem Amiga, Commodore und Atari natürlich treu.

## GRAF-SOFTWARE

Allensteinstr. 10, 86167 Augsburg  
Telefon/Telefax: 08 21/74 14 18

★ Große Auswahl kleiner Preis! ★

Wir möchten Sie zu ihrer vollsten Zufriedenheit, d.h. schnell, zuverlässig und zu einem wirklich **SUPER PREIS** beliefern.

**DESHALB: RUFEN SIE UNS AN!!!**

Es lohnt sich für Sie und für Ihren Geldbeutel.

(P.S.: Von der Veröffentlichung von Titeln und Preisen wurde nicht wegen "Wucherei" abgesehen, sondern:

**KEINE TITEL - KLEINE ANZEIGEN - WENIG KOSTEN FÜR UNS - KLEINER PREIS FÜR SIE !!!)**

Sie erreichen uns von Mo-Fr von 10-24 Uhr und Sa von 11-16 Uhr persönlich, sonst per Anrufbeantworter. Bei Bestellung bis 16 Uhr erfolgt die Auslieferung am selben Tag. Liste liegt jeder Bestellung bei, bzw. gegen frankierten Rückumschlag. Vorbestellung gerne möglich. Versandkosten: VK 4,- DM, NN + 9,90 DM, Eilzustellung zusätzl. 8,- DM, Ausland nur gegen Vorkasse 20,- DM, ab 3. Bestellung Lieferung auf Rechnung, ab Bestellwert 200,- DM versandkostenfrei. Abholung nach Absprache. Irrtum, Druckfehler und Preisänderung vorbehalten.

## AUSTRIA HARD & SOFT

\*\*\*\*\* SPIELE FÜR \*\*\*\*\*

PC's AMIGA ATARI ab 119,-  
SUPER NINTENDO ab 679,- MEGA DRIVE ab 449,-  
GAME BOY ab 319,- GAME GEAR ab 449,-  
Riesenauswahl an Zubehör für alle gängigen Systeme!!!

**Bestellservice rund um die Uhr!**

A-4680 Haag am Hausruck, Marktplatz 12  
Tel.: 07732/4159-0 Fax: 07732/4159-4





einem Interrupt gestattet. Die logische Konsequenz ist Karte kaufen, einbauen, benutzen, der nicht zu umgehende Ärger



Im Zusammenspiel von PCI und Pentium wird *Strike Commander* zum reinen Aktilnspektakel

Prinzip können Datentransferaten bis zu 117 MByte/Sekunde in einem 32-Bit-System und das doppelte in einem 64-Bit-System.

## Absturzsicher

Ein wesentlicher Vorteil des PCI-Systems ist die Selbstkonfiguration der verwendeten Adapter. Um zum Beispiel eine PCI-Grafikkarte zu installieren, braucht man keine Treiber, Konfigurationsprogramme oder an Jumpers herumzu-

Bus in Pentium-Maschinen durchsetzen wird. Bereits bei einem 60-MHz-Pentium-Rechner ist der Aufwand, den Bus-Takt des Local Busses auf VESA-Local-Bus kompatibel 40 MHz herunterzutakten, mindestens genauso hoch wie der PCI-Bus. Ob sich der PCI-Bus in Zukunft auch im 486-Bereich durchsetzen wird, ist fraglich, wäre aber mit Blick auf weitere Upgrade-Möglichkeiten in Richtung Pentium eine durchaus logische Konsequenz. Frische VL-Bus-Besitzer sollten nicht zum nächsten



Die Grafikkartenproduzenten waren die ersten: mit der Winner 1000 kommt S3-PCI von ELSA, hier ATI's mach 32 PCI-Version

switchen. Die Konfiguration wird vom BIOS durchgeführt. Fest in der PCI-Spezifikation verankert, sind die Informationen über den jeweilig benutzten Interrupt oder Speicherbereich. Kommt es zu Überschneidungen von zwei Interrupts, unterstützt PCI ein sogenanntes Interrupt-Sharing, das mehrere verschiedene Karten auch auf

Computerhändler laufen und ihr VL-Board gegen ein PCI-Board auswechseln lassen: Der Vesa Local Bus steckt in den üblichen 486er Systemen leistungsmäßig keineswegs hinter vergleichbaren PCI-Systemen zurück und kann schon jetzt über eine breite Palette von ausgereifter Peripherie zurückgreifen. cd

## MultiMedia Soft Computerspiele

### Neu \* Neu \* Neu Online - Cafe

spielen in ganz Deutschland (per Modem oder Netzwerk) in gemütlicher Atmosphäre die neuesten Games spielen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele, viele Brettspiele vorrätig. (Adressen demnächst in dieser Anzeige)

### Neu \* Neu \* Neu Spielebibliothek

Mitgliedschaft bei Ihrem MultiMedia Soft Laden vor Ort. Mitgliedschaft in ganz Deutschland auch per POST möglich, INFO nur schriftlich anfordern 52382 NIEDERZIER, Kolpingweg 5e

### Info ☐ Info ☐ Info Franchis-Partner

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit **Spielebibliothek** oder/und **Online-Cafe!** Fordern Sie schriftlich Ihr persönliches Infoschreiben an: 52382 NIEDERZIER, Kolpingweg 5e

### MultiMedia Soft finden Sie in:

- 01259 DRESDEN, Pirnaer Landstr. 239 Tel. 0351-2230201
- 12627 BERLIN, Mark Twain Straße 7 Tel. 030-9986164
- 17034 NEUBRANDENBURG Easy Line Reitbahnweg 20 Tel. 0395-4226813
- 20257 HAMBURG, Heußweg 67 Tel. 040-4908891
- 22041 HAMBURG, Wendemuthstr. 57 Tel. 040-6528426
- 23730 NEUSTADT, Waschgrabenstr. 11 Tel. 04561-16189
- 24939 FLENSBURG, Dorotheenstr. 37 Tel. 0461-54075
- 44866 BOCHUM, Sommerdellenstr. 54 Tel. 02327-10063
- 48151 MÜNSTER, Weseler Straße 48 Tel. 0251-524001
- 49080 OSNABRÜCK, Martinstraße 82 Tel. 0541-434792
- 50737 KÖLN, Neußerstraße 628 VERSAND Tel. 0221-745202
- 52064 AACHEN, Guaitastraße 2 Ecke Löhergraben Tel. 0241.33199
- 52349 DÜREN, Kolnstraße 51 BATTELECHZENTRUM Tel. 02421-189368
- 54636 HAMM, Ritterstraße 30 Tel. 02381-29314
- 66117 SAARBRÜCKEN, Stengelstr. 8 Tel. 0681-5898018
- 92421 SCHWANDORF, Klosterstraße 8
- 98599 BROTTRODE, Inselbergstr. 25
- 99084 ERFURT, Meienbergstraße 20 VERSAND Tel. 0361-669742



### Es kann nur einen geben: Logibyte hat Spiele!

Fritz II - das Schach-Spiel	149,-
Microsoft Flug Simulator	125,-
Wing Commander Academy	60,-
Jurassic Park	99,-
Syndicate	75,-
Prince of Persia	65,-
Privateer	95,-

### Bei Logibyte spart man bis zu 50%\* bei Schulversionen!

WardPerfect dt. 6.0 OOS oder WIN	379,-
MS Excel 4.0 dt.	359,-
MS Word für Windows 6.0 dt.	359,-
Barland C++ 3.1 dt.	389,-
Turbo Pascal 7.0 dt.	249,-

### Ruf bei Logibyte an!

Wir informieren Euch gern über unser gesamtes Spiele-Angebot und Schulversionen von Software (Ihr spart bis zu 50%\* gegenüber den kommerziellen Vollversionen!) Alle Pokete können in unseren Läden natürlich gleich mitgenommen werden. Alle Preise sind Abhalpreise.

### Händler-Anfragen erwünscht!

Logibyte Center Logibyte Shop bei A-Z Ansprechpartner  
Hauptstraße 101 Alexanderplatz 6 am Spiele-Telefon:  
10827 Berlin 10178 Berlin Hans-Jörg Ralle  
(Schöneberg) (Mitte)

### Das Spiele-Telefon: (030) 396 000-10

Prannstiel's  
**Logibyte**®

SOFTWARE & BÜCHER





## Machtlos



Endkampf: Luke Steften und sein leuchtender Säbel

# Super Empire Strikes Back

**D**as Einspielergebnis von *Das Imperium schlägt zurück* liegt eine Lichtschwertlänge hinter *Krieg der Sterne* und *Die Rückkehr der Jedi Ritter*, doch viele Kenner der Star-Wars-Saga halten die fünfte Episode für die beste. Die Story von *Das Imperium schlägt zurück* ist imposant, innovativ und wurde von Regisseur Irvin "Sag niemals nie" Kershner exzellent in Szene gesetzt. Mußten die Verehrer von Luke Skywalker drei Jahre auf die brillante Fortsetzung warten, erscheint *Super Empire Strikes Back* nur zehn Monate nach dem beliebten *Super Star Wars* für das Super Nintendo. Sculptured Software, bereits verantwortlich für den Vorgänger, verstaute die Star-Wars-Galaxis mit Hilfe der Macht in einem 12-MBit-Modul, das Anfang 1994 offiziell

in irdische Verkaufsregale gebeamt wird. Das galaktische Abenteuer startet auf dem Eisplaneten Hoth, dem Stützpunkt der neuen Rebellenbasis. Luke muß sich gegen imperiale Suchdroiden zur Wehr setzen und ein Höhlensystem durchqueren. Die Lebenserwartung wird durch ein Lichtschwert repräsentiert und sinkt bei jedem Feindkontakt erbarmungslos. Neben temporären Schutzschirmen oder Thermaldetonatoren sorgen besonders die Blaster-Aufrüstungen für mehr Verzückung als ein Kuß von Prinzessin Leia. Exorbitante Endgegner hat sich Sculptured Software auch diesmal nicht verkneifen können: Unter anderem läßt das imposante Wampa Riesenmonster Luke durch seinen Eishauch erzittern und Kopfgeldjäger und Raketenmann Boba Fett brennt



Ohrenboß: Mein nächster Discman ist wieder von Sony

*Super Empire Strikes Back* ist schwerer als ein Lichtsäbelduell gegen Darth Vader, haariger als Chewbacca, unfairer als Boba Fett und härter als gefrorenes Karbonit. *Super Star Wars* war fast schon unbezwingbar, aber beim Nachfolger hat Sculptured Software den Schwierigkeitsgrad mit dem Hydrospeicher noch um einige Parsec angezogen. Es gibt zwar Paßwörter, aber Normalspieler ohne Jedi-Diplom werden die höchstens durch die Power-Tips erfahren. Wenn man nach dem zwanzigsten Versuch wieder einen tödlichen Abgrund herunterstürzt, verfällt man in tiefe Depressionen – Choleriker zerhacken das Modul mit dem Lichtschwert. Zum Glück hat Sculptured Software nicht allein beim Schwierigkeitsgrad übertrieben, sondern auch bei Grafik und



Sound. Der Soundtrack hat CD-Niveau und die Grafik ist professionell und variantenreich, in hektischen Momenten allerdings ruckelig – und es ist fast immer hektisch. Die 3-D-Szenen sind eine schicke und willkommene Abwechslung, aber spielerisch so interessant wie ein Gespräch mit einem Taun-Taun und kein Fortschritt zu *Super Star Wars*. Außerdem glaubt man, daß Sculptured Software *Das Imperium schlägt zurück* gar nicht gesehen hat: Die Speeder-Bike-Sequenz, die Cloud-Car-Duelle oder das übergroße Wampa-Endmonster haben mit der Filmvorlage so viel gemeinsam wie Yoda mit Cindy Crawford. Nur in einer Disziplin schlägt der Nachfolger den Vorgänger: Er ist abwechslungsreicher. Ansonsten ist *Super Star Wars* der bessere Kauf.

Hallo 3-D-Chip:  
Arbeit für dich  
und immer  
schön rotieren



Hilfe! Mir ist ein schwarzer Mompti auf den Fersen

Chewbacka in der Wolkenstadt Löcher in das Fell. Ist Luke auf Hoth nicht festgefroren, darf er sich in den blubbernden Sümpfen von Dagobah aufwärmen und Jedi-Lehrmeister Yoda suchen. Hat er den weisen Gnom mit den Spock-Ohren gefunden, beginnt er die Ausbildung zum Jedi-Ritter und darf sich im folgenden Spielverlaufs mit verschiedenen Jedi-Fähigkeiten das Pixelleben erleichtern: Unter anderem könnt Ihr Lukes Energie auffrischen, ihn unsichtbar machen oder die Effizienz seiner Lichtschwert-Hiebe steigern. Wie bei *Super Star Wars* überwiegen beim Nachfolger die Spielstufen, in denen Luke, Han oder Chewie in der Seitenansicht durch die Level springen und schießen. Allerdings bekommt auch Nintendos 3-D-Chip wieder einen Lebenssinn: Mit dem Snow-

speeder erledigt Ihr auf Hoth dreidimensional Imperial Walker und Probe Droids, ballert im X-Wing über dem Planeten Bespin auf Twin Pod Cloud Cars und rattert mit dem Millennium Falcon durch ein Asteroidenfeld und einen Schwarm TIE-Fighter. Die nötige Vergütung für die Strapazen sind die kurzen Zwischensequenzen und die beste Idee seit der Erfindung des Lichtschwerts: Paßwörter, die das Fortbestehen der Rebellion garantieren – auch wenn die Macht einmal nicht mit Euch war.

Genre: Action

Hersteller: JVC/Lucas Arts

Zirka-Preis: 150 Mark

Testmuster: Laguna

**SUPER NES 69%**

Grafik: 77% Sound: 83%

Schwierigkeit: schwer

Besonderheiten: Paßwort



## Two in One

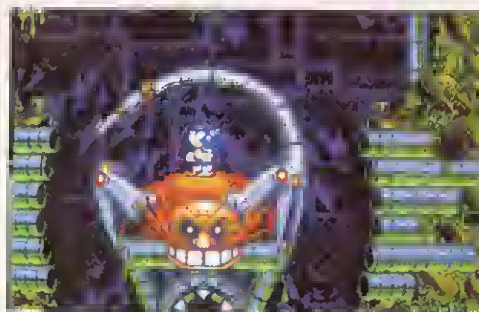


Ohne Chaos Emeralds kommt Sonic nicht weit

# Sonic Spinball

Flipper sind in und auch an Segas Maskottchen Sonic geht der Trend nicht spurlos vorbei. Wurden in *Sonic the Hedgehog* eher bescheidene Flipperanleihen in Form von Katapulten zur Kenntnis genommen, spendierte Arbeitgeber Sega der Flippervorliebe des blauen Igel in *Sonic 2* schon eine ganze Stage. Nun hat es der Igel endlich geschafft und darf, was er eigentlich schon immer wollte, in einem zünftigen Flipper mitspielen (Gerüchten zufolge wurde er zu den vorhergegangenen Jump'n'Run-Auftritten gezwungen). Ungeduldig, wie

Igel nun mal sind, unterschrieb Sonic den Vertrag bei Sega, ohne vorher das Kleingedruckte zu lesen und kam so in die unangenehme Lage, erneut gegen seinen Erzfeind



Robotnik als Skorpion: Der alte Doc läßt sich viel eintallen

Flipperfans Traumkonsole steht endlich fest: Segas Mega Drive. Hievten schon das tolle *Devil Crash* und EAs eher mittelmäßiges *Crüe Ball* Segas Maschine in die Nähe des Pinball-Throns, setzt *Sonic Spinball* der Konsole endlich die Tilt-Krone auf. Die überzeugende Mischung aus Jump'n'Run und Flippersimulation dürfte dabei nicht nur Iglfreunde begeistern, denn sie spielt sich brilliant. Die Levels sind riesig, trotzdem noch überschaubar



und abwechslungsreich zusammengebastert. Die abgehobenen Spielelemente sorgen dabei für genügend Spannung und Motivation. Allein die Idee mit dem steuerbaren Sonic verdient herben Applaus. In Sachen Präsentation haben Segas Entwickler bravours ihre Hausaufgaben gemacht: Neckische Grafik und superschräge Begleitmusik machen *Sonic Spinball* nicht nur zum innovativsten, sondern auch zu einem der schönsten Konsolenflipper.

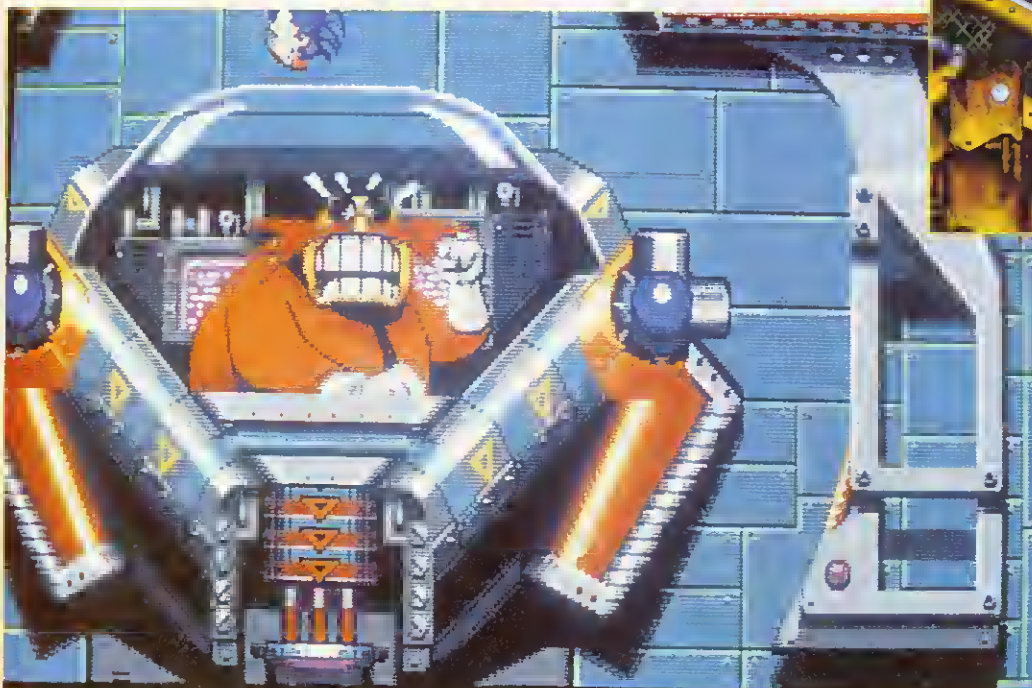
Robotnik, und zwar als Flipperkugel, anzutreten. Doch Sonic wäre kein blauer Igel, wenn er diese Herausforderung nicht trotzdem annehmen würde, und so steuert Ihr das knuddelige Stacheltier durch vier Flipper-Levels, um ein jedes von Robotnik und seinen finsteren Schergen zu befreien. Die einzelnen Levels sind dabei riesengroße Flippertische, die in mehrere kleinere Flipper unterteilt sind. Diese sind wiederum unter-

einander verbunden, wobei in dem obersten Robotnik in einer seiner Höllenmaschinen von Euch niedergeflippt werden will. Wie in einem echten Flipper, schubst Ihr den armen Sonic von Bumper zu Bumper, von Rampe zu Rampe und von einem Pin zum anderen. Bei den richtigen Trettern hagelt es nicht nur Punkte, sondern öffnen sich *Devil-Crash*-like meist Eingänge zu anderen Flipperräumen. Natürlich finden sich auf den Flipperischen auch einige der beliebten Chaos Emeralds.

Gesteuert wird übrigens nicht nur das Flipperarmpaar, sondern in geringem Maße auch Sonic selbst. An einigen Stellen darf Igelchen sogar richtig lauten und springen – wie in alten Tagen. *kn*



Das war's dann: Sonic schreit sich die Kehle aus dem Leib



Dr. Best empfiehlt: Robotniks Zähne wurden gründlich geputzt – morgens, mittags und abends

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Sega

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Sega

**MEGA DRIVE 80%**

Gratik: 76% Sound: 78%

Schwierigkeit: mittel

Besonderheiten: –



## Flotter Dreier



Echt schräg: Ob im Dorf, der Oberwelt oder Dungeons...

# The Secret of Mana

Psychologen heben den warnenden Zeigefinger, Eltern murren: Computer und Videospiele machen angeblich nicht nur dumm und brutal, sondern auch einsam. Um dem Vorurteil des drögen Einzelgängers, der mutterseelenalleine und abgestumpft vor der Flimmerkiste sitzt, entgegenzuwirken, veröffentlichen viele Softwarefirmen Programme, die zu zweit, dritt, oder gar viert gespielt werden können und sollten. Bislang beschränkte sich die Auswahl der Multiplayer-Module auf Sport- und Renncartridges und einige furiose Ausreißer wie *Bomberman*. Etwas ungewöhnlich ist deshalb das neue Square-Modul für das Super Nintendo. Hinter dem Namen *The Secret of Mana* verbirgt sich ein reinrassiges Actionadventure im *Zelda*-Stil, für bis zu drei Spieler. Eher gewöhnlich ist die Story: Als Held vom Dienst müßt Ihr in einem Märchenland die magischen Samen eines Wunderbaums wiederfinden. Am Anfang stapft Ihr

noch allein durch die aus der Vogelperspektive gezeigte Märchenwelt. Im Spielverlauf schließen sich zwei weitere Figuren an. Solospieler lassen dann den Computer die Steuerung der zusätzlichen Charaktere übernehmen. In einem speziellen Menü stellt Ihr das Verhalten der Computerkumpels in Kampfsituationen ein – von "Halte dich zurück und verteidige dich", bis "Hau alles nieder, was sich bewegt", reicht das Spektrum. Nur noch die unterschiedlichen Zaubersprüche müßt Ihr selbst auslösen und Ausrüstungsgegenstände per Hand aktivieren. Habt Ihr einen passenden Adapter (für drei Spieler – für zwei reicht ein zweites Joypad) und ein paar Freunde zur Hand, übernehmen diese dann die Steuerung der beiden anderen Figuren. Das Märchenland, in dem Ihr unterwegs seid, ist in verschiedene Bereiche eingeteilt. Erst wenn Ihr in einem Bereich bestimmte Aufgaben erledigt – einen Dungeon gesäubert, einen ma-

Die Grafik ist schnuckelig, die Story witzig, das Spielfeld umfangreich und die Idee mit dem Drei-Spieler-Modus schlichtweg genial: Kurzum, *Secret of Mana* hat alle Zutaten für ein super Actionadventure. Trotzdem scheitert *Secret of Mana* bei mir an der magischen Prädikatsgrenze von 85 Prozent, mein freundlichstes Gesicht bleibt dem Modul verwehrt. Der Grund: Obwohl die Computerspieler sich dank der vorbildlichen "Verhaltens"-Option, im Kampf ziemlich intelligent anstel-



len, kommt es immer wieder zu Situationen, in denen die Figuren hinter Vorsprüngen hängenbleiben und dem Feind (trotz gegenteiligem Kommando) zu nahe kommen. Zudem wird's dann für einen Solospieler ziemlich hektisch, wenn im Duell mit einem Obermütz zwischen den Figuren hin- und hergeschaltet werden muß, um beispielsweise einen Zauberspruch auszulösen. Wer im Trio spielt, ist klar im Vorteil. Mal von diesem Manko abgesehen, kann ich nur sagen: Kaufen!



...die Umgebung wird immer von schräg oben gezeigt. Hier stehen unsere Helden vorm Eingang in die nächste Höhle.

gischen Samen gefunden und im Regelfall einen Obermütz besiegt habt, könnt Ihr in den nächsten Abschnitt weiter. Für ein Actionadventure recht ungewohnt: Eure Helden bekommen Erfahrungspunkte. Zusätzlich gibt es Skillpunkte für unterschiedliche Waffen und Zaubersprüche. Je häufiger Ihr eine Waffe benutzt, desto besser werdet Ihr. Zusätzlich lassen sich die Waffen in acht verschiedenen Stufen aufrüsten. Haltet Ihr den Feuerknopf länger gedrückt, wird die Waffe der Stufe entsprechend "aufgeladen", und Ihr haut kräftiger zu. mh

Genre: Roffenspiel/  
Actionadventure

Hersteller: Square

Zirka-Preis: 140 Mark

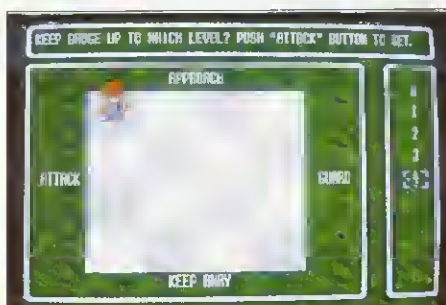
Testmuster: Galaxy

**SUPER-NES 80%**

Grafik: 82% Sound: 76%

Schwierigkeit: mittel

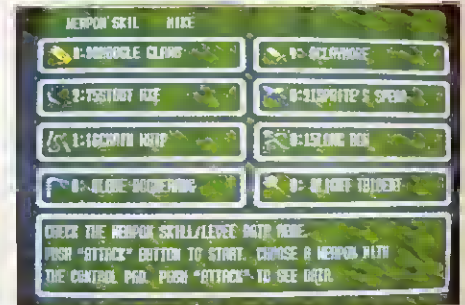
Besonderheiten: Batterie,  
Mehrspieler-Adapter wird  
unterstützt



Wer alleine spielt, muß in diesem Menü das Verhalten seiner Mitspieler einstellen.



Roffenspiel fäßt grüßen: Es gibt Erfahrungspunkte und Skillwerfe



Acht verschiedene Waffen findet Ihr auf Eurem Weg zum Finale



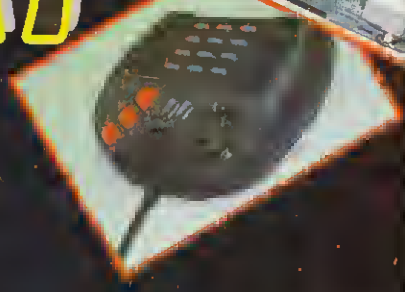
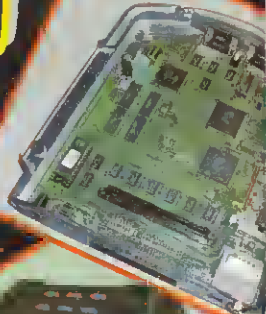
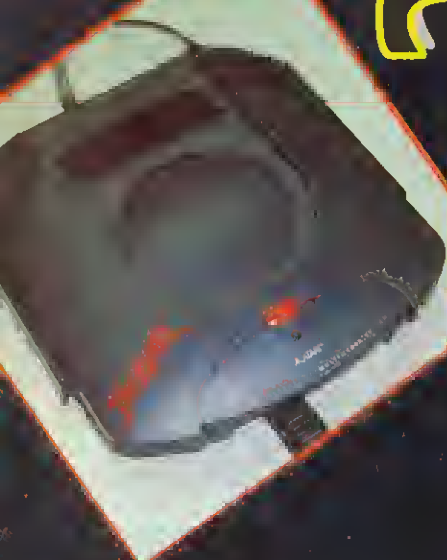
Softsale

**BESUCHEN SIE UNSERE LADENGESCHÄFTE IN 31134 HILDESHEIM, OSTERSTR. 24 UND 31582 NIENBURG, SCHLOSSPLATZ 19  
(ÖFFNUNGSZEITEN MONTAG - FREITAG 10:00 - 18:00 UHR, SAMSTAG 9:00 - 13:00 UHR, LG. SAMSTAG 9:00 - 16:00 UHR)**

Titel mit \* hinter dem Preis waren zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar; Vorbestellungen möglich. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren.  
Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM, Nachnahme 9,90 DM zzgl. Nachnahme-Gebühr (3,- DM). Ab 250,- DM versandkostenfrei. Ausland nur Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.



# Auf leisen Pfüten



**Atari strikes Back: Vom Videospielerfinder erscheint eine neue revolutionäre Spielkonsole. Wir sagen Euch, was dran ist am Jaguar.**

**S**chon seit ein paar Monaten kursierten Gerüchte über eine neue Spielkonsole von Atari durch die Branche. Dank mehr Bits, mehr Farben, mehr Sound und mehr Speicher soll Ataris Fabelmaschine zur High-Tech-Wunderwaffe gegen die fernöstliche Übermacht von Sega und Nintendo werden. Experten murmelten schon erste technische Daten hinter vorgehaltener Hand, von ultra-cooler Grafik und 64 Bit wurde gemunkelt. Bis dato gab's noch keine echten Infos, nur der Name der Konsole stand schon fest. In bester Raubtiertradition taufen Ataris Entwickler den Neuling auf den Namen Jaguar. Jetzt endlich lüftete Atari den Schleier und

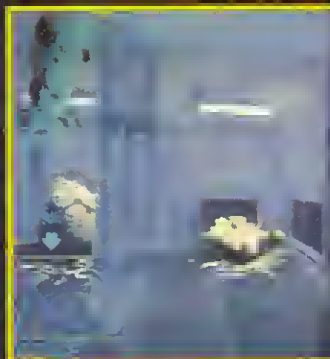
präsentierte die neue Konsole der Fachpresse. Für uns vor Ort: Kollege Hartmut Ulrich von unserem Schwesternmagazin VIDEO GAMES schaute der Atarischopfung unter den Pelz.

Im Gegensatz zu einigen neueren Konkurrenten ist der

Jaguar eine reinrassige Spielkonsole und nicht etwa die Konsolenvariante eines "normalen" Heimcomputers, wie z.B. das CD<sup>32</sup> von Amiga

1200 bzw. CDTV. Bei allen Fehlern, die Atari sich in den letzten Jahren geleistet hat, eins muß man den Kaliforniern lassen: Sie können Hardware designen. Ein Blick ins aufgeräumte Innere der superkompakten Spielkonsole zeigt kaum mehr als die beiden hochintegrierten Custom-Chips (heißen sinnigerweise "Tom & Jerry") in flacher SMD-Technik,

**3-D-Raser:**  
Bei *Checked Flag* dampfen die Jaguar-Custom-Chips (links)



**Außerirdisch:**  
*Alien vs. Predator* kratzt am Doom-Thron (oben)

**Bunter Ballerspaß:**  
*Crescent Galaxy* lehrt Trigger-tütlern das Fürchten (links)

## Jaguar-Lizenzpartner \*

Anco Software Ltd.  
Maxis Software  
Telegames Beyond  
Games Inc.  
Microids  
Tiertex Ltd.  
Dimension  
Technologies  
Midnight Software Inc.  
Titus  
Eurosoft  
Ocean Software Ltd.  
Tradewest  
High Voltage Software  
Rebellion Software Ltd.  
Trimark Interactive  
Krisalis Software Ltd.  
Retour 2048  
U.S. Gold Ltd.  
Loricel S.A.  
Silmarils

\* bei Redaktionsschluß bekannt.



**Polygon-Power:**  
Der Jaguar macht auch bei komplexer 3D-Grafik nicht schlapp (*Checked Flag*)



# VOM PIZZABÄCKER ZUM MILLIONÄR

Für AMIGA und PC

Nun rat mal, wer zum Essen kommt: Wenn Du gut bist, wird Dein Pizzalokal ein Renner, und schon bald eröffnest Du Filialen in ganz Europa. Wenn Du mäßig bist, ähnelt Deine Pizzeria einer Möbelausstellung: Jeden Augenblick kommt keiner. Und wenn Du Pech hast, bekommst Du Besuch von den Männern mit den Sonnenbrillen: Die Ehrenwerte Gesellschaft bittet zur Kasse. Aber Du bringst den Laden zum Laufen, wenn Du den richtigen Standart und das passende Mobiliar auswählst, die Finanzierung optimal angehst, die besten Pizzen kreierst, günstig einkaufst, ansprechend wirbst, die richtigen Politiker schmierst - und auch mal Deine Konkurrenz ein wenig ärgerst. So eine Sonnenbrille kann ja schließlich jeder mal aufsetzen...

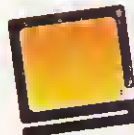


PC (VGA 256 Farben)



PC (VGA 256 Farben)

SOFTWARE 2000



SOFTWARE 2000  
Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 45 21) 800444 • Mailbox (0 45 21) 80 04 47



Demo-Disk für AMIGA  
oder PC gegen 6 DM in bar oder  
Briefmarken ab sofort bei:  
SOFTWARE 2000, Stichwort  
"Demo Pizza Connection",  
Postfach 110, 23691 Eutin.

## Features

- 1 - 8 Spieler
- 100 verschiedene Charaktere
- 10 europäische Städte in 3 Zaam-Stufen
- Mindestens 30 verschiedene voll animierte Geschäftspartner pro Stadt
- Restaurant-Einrichtung aus über 180 Gegenständen wählbar
- Pizzen mit über 70 Zutaten frei editierbar
- Interaktiver Dialog mit Angestellten, Geschäftspartnern und Gästen
- Werbemöglichkeiten vom Handzettel bis zum TV-Spot
- Austausch von eigenen Charakteren und Missionen
- Freispiel-, Level- oder Missionsmodus
- Comicgrafik
- Situationsgerechte Geräusch- und Musikunterhaltung



DRAM, ein paar Schlußwiderstände, ein paar Treiberbausteine – mehr nicht. Die fünf Prozessoren (General Processing Unit GPU, Digital Signal Processor DSP, Object Processor, Blitter und 68000) sind komplett integriert. Der Jaguar ist eine 64-Bit-Konsole auf Cartridge-Basis. Die 64 Bit beziehen sich auf die Breite des Systembusses (106,4 MByte/s). Salopp formuliert: Diese Kiste schaufelt schneller Daten zwischen den einzelnen Prozessoren und Schnittstellen hin und her als jede andere Konsole, die derzeit auf dem



Hier setzt es Prügel: Ob dieses Hau-Draut-Spiel der *Street-fighter 2*-Referenz das Wasser reichen kann, wird sich zeigen.

fürlicher Härte-test des Jaguar folgt in einer der nächsten Ausgaben, sobald wir die Maschine zerpfücken dürfen! hu/mh



Lemmings meets Dino: *Dino Dudes* (links)

Jaguar wohl auch ganz gut ohne CDs auskommen. Immerhin fassen die Jaguar-Module maximal 48 MBit ungepackter Daten. Mit einem speziellen Komprimierungs-Algorithmus will Atari bis zu 400 MBit (!) auf eine Cartridge quetschen. Im Vergleich: Auf eine CD passen rund 550 MByte, also 4,4 GBit, immer noch mehr als zehnmal soviel.

Neben dem voluminösen Cartridge-Speicher bietet der Jaguar eine ganze Reihe von Schnittstellen. Mit dem Com-Lynx-Kabel lassen sich beispielsweise mehrere Jaguars verbinden. An die sog. Enhanced-Controller-Ports lassen sich zwei Joypads, bzw. diverse analoge und digitale Steuergeräte anschließen: Lichtpistolen, Joysticks, auch eine Maus oder Tastatur. Mitgeliefert wird ein Joypad, das ein wenig an die Intellivision-Boards erinnert: Sieht aus, als habe man ein Sega-Joypad mit einer Fernbedienung gekreuzt. Das Ganze liegt etwas klobig in der Hand und ist sicherlich gewöhnungsbedürftig. Viel wichtiger als die nackten technischen Daten sind natürlich die Spiele, die schon zu sehen waren. Wir beschränken uns daher auf eine Übersichtstabelle und zeigen lieber noch einige Bilder von geplanten Titeln. Ein aus-

## Kritisch kommentiert

Zweifellos, der Jaguar ist ein feines Gerät: Ausgereiftes Design – rein äußerlich und vom Innenleben. Außerdem ist er wirklich preiswert. Trotzdem ist sein Erfolg alles andere als sicher: Ohne tolle Spiele floppt die beste Hardware, tolle Grafik macht noch kein gutes Spiel. Atari hat es sich in den letzten Jahren systematisch mit zahlreichen großen Entwicklern verdorben. Es wird schwer für Atari werden, potente Softwarehäuser davon zu überzeugen, daß nun Knall auf Fall alles anders sein soll. Modulentwicklung für ein derart leistungsfähiges System ist extrem aufwendig und teuer. Konami und Konsorten werden es sich dreimal überlegen, ob sie in Nintendo-Erzfeind Atari investieren oder lieber auf sichere Einnahmen aus dem Lizenzgeschäft mit den Japanern setzen. Das Modulkonzept mit optionalem CD-ROM könnte sich als Schuß ins Knie erweisen: Jeder Entwickler braucht seine Zeit, bis er ein Gerät wirklich ausreizen kann. Doch kaum hat er sich an Jaguar-Module angepaßt, muß er neu beginnen und auf CD umstellen. Weiterhin hat Atari seinen Ruf bei vielen großen Kauf- und Versandhäusern ruiniert und die einst so treuen Fachhändler scharenweise verprellt. So könnte zum Software- auch noch ein Vertriebsproblem hinzukommen.

Klassisch: In *Raiden* fliegt Ihr von unten nach oben, um diese Aliens aus der Galaxis zu vertreiben (unten & rechts)



Die Zeichentrickchaoten *Tiny Toons* treiben auch auf dem Jaguar ihr Unwesen (unten)

Markt ist. Das Grundgerät mit einem Joypad und einem Spiel soll 499 Mark kosten. Ein CD-Laufwerk soll es – nach der Markteinführung des Jaguar – für unter 100 Mark extra geben. Dazu ein Statement von Atari: "Es ist noch viel zu früh für ein reinrassiges CD-Gerät. Es gibt derzeit nur zwei Möglichkeiten: Ein billiges CD-Laufwerk ist entsetzlich langsam. Lösung zwei: Sie bauen ein flotteres Laufwerk, dann wird die Konsole aber viel zu teuer." Fürs erste dürfte der





Amiga

IBM

Atari ST

Amiga

IBM

Atari ST

Amiga

Atari ST

IBM

A-Train /dt	85.95	92.95	--
Aces of the Pacific & Mission /dt	--	79.95	--
Aces over Europe /dt	--	72.95	--
Air Combat Classics	--	83.95	--
Alien Breed 2 /dt	49.95	--	--
Alone in the Dark 2 /dt	--	V.mö.	--
Ambermoon /dt	72.95	V.mö.	--
Anstoss /dt	68.95	68.95	--
Aufschwung Ost /dt	61.95	69.95	--
B17 Flying Fortress /dt	56.95	89.95	68.95
Battle Isle 2 /dt *	79.95	79.95	--
Battle Isle & Data Disk /dt	66.95	73.95	--
Battle Isle Data Disk 2 /dt	47.95	47.95	--
Betrayal at Krondor /dt	--	76.95	--
Body Blows /dt	47.95	55.95	--
Body Blows Galactic /dt	49.95	--	--
Bundesliga Manager Prof. 2.0 /dt	69.95	69.95	72.95
Burntime /dt	68.95	82.95	--
Chaos Engine /dt	49.95	--	53.95
Chessmaster 4000 Turbo	--	61.95	--
Civilization /dt	76.95	89.95	69.95
Comanche /dt	--	94.95	--
Comanche Mission Disk 1 /dt	--	49.95	--
Comanche Mission Disk 2 /dt	--	51.95	--
Das Schwarze Auge /dt	74.95	82.95	--
Das Schwarze Auge 2 /dt	V.mö.	V.mö.	--
Day of the Tentacle /dt	--	94.95	--
Der Patrizier /dt	69.95	82.95	76.95

Der Schatz im Silbersee /dt	--	87.95	--
Die Siedler /dt	79.95	*79.95	--
Doglight /dt	66.95	89.95	--
Dune 2 /dt	52.95	62.95	--
Dungeon Hack /dt	--	89.95	--
Eisnockey Manager /dt	74.95	81.95	--
Eitmania /dt	49.95	--	--
Elite 2 - Frontier /dt	53.95	69.95	--
Eye of the Beholder 3 /dt	--	87.95	--
F-117A Stealth Fighter 2.0 /dt	68.95	89.95	--
Fields of Glory /dt	--	89.95	--
Flashback /dt	62.95	69.95	--
Flight Simulator 5.0 /dt	--	129.00	--
Formula 1 Grand Prix /dt	74.95	89.95	77.95
Gabriel Knight	--	69.95	--
Goal! /dt	52.95	59.95	54.95
Goblins 3 /dt	--	85.95	--
Gunship 2000 /dt	67.95	89.95	--
Hired Guns /dt	62.95	82.95	--
Historyline 1914-1918 /dt	89.95	69.95	--
Indiana Jones 4 /dt	87.95	94.95	--
Indy Car Racing	--	69.95	--
Ishar 2 /dt	58.95	58.95	67.95
Jurassic Park /dt	57.95	71.95	--
Lands of Lore /dt	--	55.95	--
Legend of Kyrandia 2 /dt	V.mö.	V.mö.	--
Lemmings 2 /dt	63.95	81.95	64.95
Lost Vikings /dt	69.95	85.95	--
Lothar Matthäus /dt	64.95	V.mö.	--
Magic of Endoria /dt	69.95	81.95	--
Master of Orion	--	86.95	--
Might and Magic 5 /dt	--	94.95	--

NHL Hockey /dt	--	79.95	--
Pacific Strike /dt	--	V.mö.	--
Pacific Strike Scenario Disk /dt	--	V.mö.	--
Pinball Dreams /dt	49.95	63.95	--
Pinball Fantasies /dt	55.95	--	--
Pirates! Gold /dt	--	89.95	--
Police Quest 4	--	69.95	--
Prince of Persia 2 /dt	--	69.95	--
Privateer /dt	--	86.95	--
Privateer Speech Pack /dt	--	38.95	--
Railroad Tycoon Deluxe /dt	--	79.95	--
Red Baron & Mission Disk /dt	--	79.95	--
Return to Zork	--	84.95	--
Secret of Monkey Island 2 /dt	87.95	87.95	--
Sensible Soccer '93 /dt	47.95	58.95	53.95
Shadow Caster /dt	--	75.95	--
Silent Service 2 /dt	76.95	76.95	77.95
Silver Ball /dt	--	V.mö.	--
Simon the Sorcerer /dt	*71.95	92.95	--
Speed Racer /dt	--	66.95	--
Star Trek 2 /dt	--	V.mö.	--
Starlord /dt	--	89.95	--
Street Fighter 2 /dt	57.95	63.95	58.95
Strike Commander /dt	--	69.95	--
Strike Commander Speech Pack /dt	--	35.95	--
Strike Commander Tactical Oper. /dt	--	33.95	--
Stronghold /dt	--	89.95	--
Sub War 2050 /dt	--	V.mö.	--
Syndicate /dt	61.95	79.95	--
Syndicate Data Disk /dt	V.mö.	35.95	--
T.F.X. /dt	--	V.mö.	--
Task Force 1942 /dt	--	89.95	--
Tornado /dt	69.95	69.95	--
Turrican 3 /dt	49.95	--	--
Ultima 7 /dt	--	84.95	--
Ultima 7 Teil 2 /dt	--	81.95	--
Ultima Underworld 1 o 2 /dt	je	76.95	--
Undium 2 /dt	49.95	--	--
WWF European Rampage Tour	52.95	53.95	52.95
Wing Commander /dt	39.95	--	--
Wing Commander 2 & Speech Pack /dt	--	67.95	--
Wing Commander 2 Special Op 1&2 /dt	--	45.95	--
Wing Commander Academy /dt	--	65.95	--
Wiz n Liz /dt	58.95	--	--
X-Wing /dt	--	94.95	--
X-Wing Upgrade + Mission 1 /dt	--	57.95	--
X-Wing Mission Disk 2	--	44.95	--

Aces Over Europe /dt	73,--	IBM-PC
Ambermoon /dt	73,--	Amiga
Anstoss /dt	69,--	Amiga & IBM-PC
Aufschwung Ost /dt	69,--	IBM-PC
Die Siedler /dt	80,--	Amiga
Indy Car Racing	70,--	IBM-PC
Privateer /dt	87,--	IBM-PC
Sam & Max /dt	95,--	IBM-PC
Syndicate Data Disk /dt	36,--	IBM-PC
Terminator Rampage	70,--	IBM-PC
Tornado /dt	69,--	Amiga & IBM-PC

MEGA-ITS

## Computer-ZUBEHÖR

512 KB Erweiterung für Amiga 500	49.90
2. Laufwerk 3,5" für Amiga	119.00
Gravis Game Pad (Amiga & Atari ST)	43.00

Advanced Gravis analog Joystick PC	75.00
Gravis Game Pad PC	48.00
Sound Blaster Deluxe Edition /dt	139.00
Sound Blaster Pro Deluxe Edition /dt	209.00
Sound Blaster 16 /dt	279.00

## SONDER-Angebote

Alien Breed Special Edition	21.95	--	--
California Games 2 /dt	22.95	22.95	22.95
F-15 Strike Eagle 2 /dt	30.95	30.95	30.95
F-16 Falcon /dt	25.95	--	--
F-16 Falcon Mission 1 oder 2 /dt	je 21.95	--	--
F-19 Stealth Fighter /dt	32.95	32.95	32.95
F17 Challenge /dt	24.95	--	--
Gunship /dt	23.95	23.95	23.95
Indiana Jones 3 /dt	36.95	36.95	--
Legend of Kyrandia /dt	34.95	39.95	--
Loom	26.95	26.95	26.95
M1 Tank Platoon /dt	28.95	28.95	30.95
MAD TV /dt	36.95	36.95	--
Maniac Mansion	24.95	24.95	24.95
Midwinter 2 /dt	30.95	30.95	30.95
North & South	21.95	21.95	21.95
Pirates! /dt	24.95	24.95	24.95
Project-X	23.95	--	--
Secret of Monkey Island /dt	36.95	36.95	--
Turrican /dt	14.95	--	22.95
Turrican 2 /dt	14.95	--	22.95
Wing Commander	--	25.95	--
Zool /dt	29.95	29.95	--

## CD-ROM

7th Guest	74.95
Day of the Tentacle /dt	94.95
Dracula Unleashed	87.95
Eye of the Beholder 1-3 /dt	94.95
Labyrinth of Time	72.95
Lucas Arts Classic Adventures /dt	109.00
Mad Dog McCree	77.95
Rebel Assault	105.00
Return to Zork	87.95
Strike Commander /dt	89.95
Tornado /dt	82.95

0 2871 / 86 31

18 30 88

18 06 37 • 18 54 43

FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler  
ComputersoftwareSO könnt Ihr  
gleich bestellen:Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken.  
Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,-- DM) oder per Vorkasse (+ 4,-- DM). Ab 150,-- DM Bestellwert liefern wir  
grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Bachler — Computersoftware

Postfach 1113 • 46361 Bocholt  
Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt





## Modalitäten

In seinem Testbericht zu "Aces over Europe" hat Knut geschrieben, er empfehle uns für den "Tall-Res Mode" einen 486er mit 33 Megahertz. Wie sieht's nun mit dem "Lo-Res Mode" aus? Läuft das Spiel mit dieser Auflösung auf meinem 386DX 40 noch mit guter Geschwindigkeit oder wird daraus eher eine Ruckelorgie à la "Strike Commander"? Die Antwort auf diese Frage ist mir besonders wichtig, da ich mir nicht vorzeitig ein Spiel mit Schnecken-tempo kaufen möchte.

In Ausgabe 9/93 habt Ihr Quaterdecks neuen Speichermanager vorgestellt. Ihr habt geschrieben, der Speichermanager "Qemm" würde einen Geschwindigkeitsvorteil gegenüber Microsofts "EMM386" haben. Wie gravierend ist dieser Geschwindigkeitsvorteil? Merkt man bei Spielen wie "Aces of the Pacific" ein Plus an Tempo oder verändert sich nicht allzuviel?

Christian Hüsing, Bremen

Interaktiver Film, virtuelle Realitäten, Spiele aus der Steckdose – "Multimedia" lautet der strapazierte Modebegriff dieses Jahres. Wie sehen die POWER PLAY-Leser die Cyber-Zukunft? Schreibt uns Eure Visionen, Betürchtungen und Wünsche – wir sind gespannt!

Schreibt bitte an:

Markt & Technik Verlag  
Redaktion POWER PLAY  
Stichwort: Cyber-Zukunft  
Postfach 1304  
85531 Haar bei München

Die optischen Unterschiede zwischen "Lo-Res"- und "Tall-Res"-Mode sind merklich, denn die Vektorgrafik verfeinert sich erheblich. Allerdings wird durch den höheren Rechenaufwand auch Dein Flugzeug eine Spur langsamer, so daß ich auch auf meinem 486 50 MHz im niedrigauflösten Mode durch die Lüfte brause. Auf Knuts heimischen 386 40 MHz sieht Aces over Europe auch noch sehr flüssig aus.

Quarterdecks Qemm hat gegenüber EMM385 in der Verwaltung von Expanded Memory einen kleinen Geschwindigkeitsvorteil, der aber die Spielgeschwindigkeit nicht allzuviel verändert. cd

## Infocom-Originale

Mit großem Interesse habe ich den ersten Teil Ihres Artikels von "Infocom – Von Z wie Zork bis A wie Arthur" verfolgt. Auch ich bin nach wie vor ein großer Fan dieser Serie. Zu meinem Erstaunen las ich in Ihrem Artikel: "Leider gibt es die Infocom-Adventures nicht mehr in ihren Originalverpackungen." Doch, es gibt sie noch! Als Inhaber des Softwareversandhauses USER-MAG kann ich Ihnen und den Lesern der POWER PLAY die freundliche Mitteilung machen, daß wir fast alle Titel von Infocom (Zork I, II, III; Suspended, Planetfall, Hitchhikers Guide, Moonmist, Infidel, Sorcerer, Wishbringer, Cornerstone usw.) in all ihren Originalpackungen mit all ihren Originalbeilagen noch für die folgenden Systeme anbieten können: PC, Atari ST/STE/Falcon, C64, Atari XL/XE und Apple II. Eine ausführliche Preisliste mit der Auflistung aller noch bei uns erhältlichen Klassiker kann bei uns kostenlos und unverbindlich angefordert werden.

USER MAG, Lützenburg

(Tel.Nr. bei der Assistenz erfragen)

## Powershop

Eure Zeitung ist wirklich eine der Besten, wenn sie nicht die Beste ist, aber was ich vermisse, ist z.B. ein Poster von Spielen oder von Euch, oder ähnliches. Damit könnte man beispielsweise sein Zimmer bekleben, um dadurch die Power- oder Spielelust zu steigern! Oder auch einfach nur zur Zierde. Was außerdem noch fehlt, ist ein POWER-Shop, wo man

## PC/IBM

1650 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. VGA	89.90
A TRAIN KOMPL. DT. VGA	99.90
ACES OF THE PACIFIC A MISSION DISK DT. ANL. VGA	79.90
ACES OVER EUROPE VGA DT. YES/NO 3.5"	75.90
AIR COMBAT CLASSICS INCL. BATTLEHAWK 1942/	
THEIR FINEST HOUR INCL. MISSION/	
SECRET WEAPONS OF LW INCL. SCENERY DISKS	85.90
ALIEN BREED VGA DT. ANL. 3.5"	59.90
ALONE IN THE DARK KOMPL. DT. VGA	85.90
AMBUSHS AT SODOR VGA 3.5"	89.90
ANSTOSS KOMPL. DT. VGA 3.5"	75.90
ARCHER MC LEANS POOL BILLIARD DT. ANL. VGA 3.5"	59.90
AUF SCHWUNG OST KOMPL. DT. VGA 3.5"	79.90
BATMANS RETURN VGA	69.90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	49.90
BATTLE ISLE TEL. 2 KOMPL. DT. 3.5"	85.90
BATTLETEAM: BATTLEISLE & DATA DISK KD/VGA	79.90
BATRAYAL AT KRONDORF KOMPL. DT. VGA	75.90
BLUE AND GRAY VGA 3.5"	89.90
BLUE FORCE VGA	85.90
BODY BLOWS VGA 3.5" DT. ANL.	59.90
BROTAL SPORTS FOOTBALL VGA 3.5" DT. ANL.	59.90
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA	89.90
BURNING STEEL DATA DISK 1 KOMPL. DT. VGA	39.90
BURNING STEEL SUPERSCHIFFE KOMPL. DT. VGA	39.90
BURN TIME KOMPL. DT. VGA	89.90
BUZZ ALDRIN INTO SPACE KOMPL. DT. VGA	95.90
CAMPAIGN KOMPL. DT. ANL. VGA	79.90
CAMPAIGN DATA DISK 3.5" KOMPL. DT. VGA	49.90
CARRIERS AT WAR CONSTR. KIT	89.90
CHESSMASTER 4000 TURBID WINDOWS 3.5"	59.90
CIVIL AIRCRAFT FLIGHT TRAINER 2.2 KPL. DT. 3.5"	79.90
CLASSIC ADV. COMP. INCL. LCO/MONKEY ISLAND	99.90
COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS/	
F19 STEALTH F/SILENT SERVICE 2 3.5"	69.90
COMANCHE DATA DISK KOMPL. DT.	59.90
COMANCHE MISSION DISK 2 KOMPL. DT. 3.5"	54.90
CYBERRAGE DT. ANL. VGA 3.5"	59.90
DARK SUN - SHATERED LAND - SSI 3.5" VGA	69.90
DAS SCHWARZE AUGES SCHICKSALS KPL. DT. VGA	89.90
DAY OF TENTACLE - M. MANSION 2 - KOMPL. DT. VGA	89.90
DER SCHTATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT. VGA 3.5"	89.90
DOOM KOMPL. DT. VGA 3.5"	78.90
DRACULA 2 DT. ANL. VGA 3.5"	75.90
DUNE 2 KOMPL. DT. VGA	75.90
DYNATECH KOMPL. DT. VGA	69.90
ECOQUEST 2 - LOST SECRET OF RAINFOREST VGA	65.90
EIGHTHKEY MANAGER KOMPL. DT. VGA	75.90
EIGHTHKEY DELUXE PINBALL VGA 3.5"	69.90
EILITE 2 DT. ANL. VGA 3.5" DEUTSCH VGA 3.5"	69.90
EMPIRE DE LUXE VGA	49.90
EMPIRE DELUXE DATA DISK VGA 3.5"	49.90
EYE OF BEHOLDER 3 KOMPL. DT. VGA	85.90
EXCELLENT GAMES INCL. PORULOUS 2/JIMMY WHITE/	
JAMES POND 2/CAR & DRIVER	75.90
FALCON 3.0 / DATA DISK 29 VGA 3.5"	75.90
FANTASY EMPIRE - SSI - 3.5"	69.90
FIELDS OF GLORY KOMPL. DT. VGA	89.90
FLASH BACK KOMPL. DT. VGA	89.90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY WASHINGTON 3.5"	59.90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 VGA 3.5"	59.90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY NEW YORK 3.5"	59.90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY PARIS 3.5"	49.90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY SAN FRANCISCO 3.5"	49.90
FLUIDSIMULATOR 5.0 KOMPL. DEUTSCH 3.5"	134.90
FOOTBALLMANAGER 3 KOMPL. DT. VGA	75.90
FREDDY PHARAS KOMPL. DT. VGA	69.90
FRONT PAGE SPORTS INCL. FOOTBALL PRO VGA	69.90
GABRIEL KNIGHT - SIERRA - VGA 3.5"	69.90
GATEWAY II - HDMEWORLD - VGA 3.5"	69.90
GOAL - DINO DINIS - DT. ANL. VGA 3.5"	65.90
GOBLINS 2 KOMPL. DT. VGA	89.90
GOBLINS 3 KOMPL. DEUTSCH VGA 3.5"	89.90
HANNIBAL KOMPL. DT. VGA	89.90
HARPOON 2 DT. ANL. 3.5"	79.90
HIGH COMMAND VGA 3.5"	89.90
HOCKEY LEAGUE SIMULATOR 2 VGA	65.90
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT. 3.5"	89.90
INDY CAR RACING DT. ANL. 3.5"	59.90
INNOCENT DT. ANL. VGA 3.5"	59.90
ISAR 2 DT. ANL. VGA 3.5"	59.90
KASPAROV GAMBIT DT. ANL. VGA 3.5"	75.90
KINGMAKER KOMPL. DT. VGA 3.5"	69.90
KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT. 3.5"	85.90
KRUSTY'S FUNHOUSE DT. ANL. VGA 3.5"	59.90
KYRANDIA 2 - HAWK OF FATE - VGA 3.5"	28.90
LANDS OF LORE KOMPL. DT. VGA	59.90
LEMMINGS 2 DT. ANL. VGA	79.90
LEISURE SUIT LARRY 6 VGA 3.5"	79.90
LINKS PRO NUR AB 386 ER VGA	49.90
LINKS SCENERY INCL. A 386 VGA	49.90
LINKS SCENERY BELTRY VGA	45.90
LINKS SCENERY INCL. SPROOK VGA 3.5"	45.90
LINKS SCENERY ST. ANDREWS VGA 3.5"	45.90
LINKS SCENERY KAPALLA VGA 3.5"	45.90
LOTHAR MATTHAEUS KOMPL. DT. VGA 3.5"	75.90
LORDS OF POWER COMPILATION INCL. RED BARON/	
SILENT SERVICE 2/RAILROAD TYCOON/	
PERFECT GENERAL DT. ANL. 3.5"	85.90
LOST TREASURES OF INFOCOM 1 (20 TITEL)	85.90
LOST IN TIME 1 & 2 KOMPL. DT. VGA 3.5"	95.90
LOST TREASURES OF INFOCOM 2 (11 TITEL)	54.90
LOST VIKING KOMPL. DT. VGA	79.90
LOTUS TURBO CHALLENGE 3 VGA 3.5"	65.90
MASTER OF DRIDIN - MICROPROSE - 3.5" ENGL.	69.90
MC DONALDS LAND DT. ANL. 3.5"	54.90
METAL & LACE VGA 3.5"	69.90
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT VGA	79.90
MIGHT & MAGIC 4 VGA KOMPL. DT.	79.90
MIGHT & MAGIC 5 KOMPL. DT. VGA 3.5"	69.90
MIGHT & MAGIC 5 ENGL. VERS. VGA	79.90
MORE INCREDIBLE MACHINE VGA 3.5"	59.90
MORTAL COMBAT DT. ANL. VGA 3.5"	59.90
NFL COACHES FOOTBALL DT. ANL. VGA 3.5"	85.90
NIGHT ICEHOCKEY DT. ANL. VGA 3.5"	85.90
ONE STEP BEYOND DT. ANL. VGA 3.5"	39.90
ORIGIN SCREEN SAVER	59.90
RATRIOT VGA	79.90
PENTHOUSE HOT NUMBERS VGA DT. ANL.	39.90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE KOMPL. DT. 3.5"	59.90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA	69.90
PINBALL DYNAMICS DT. ANL. VGA 3.5"	69.90
PIRATES GOLD II KOMPL. DT. VGA	89.90
POWERHITS BATTLETECH	54.90
PRINCE OF PERSIA 2 DT. ANL. VGA	69.90
PRIVATEER DT. ANL. VGA 3.5"	89.90
PRIVATEER SPEECH PACK VGA 3.5"	99.90
PROTOSTAR - WAR ON FRONT - VGA 3.5" KOMPL. DT.	79.90
RAILROAD TYCOON DELUXE SUPER VGA 3.5"	79.90
RAILWAY CHALLENGE KOMPL. DT. 3.5" VGA	79.90
RETURN TO ZORK VGA 3.5"	99.90
RINGWORL - R. RENEGE OF THE PATRIARCH - VGA	79.90
SAM & MAX ENGL. 3.5"	65.90
SEALTEAM DT. ANL. VGA 3.5"	59.90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL.	59.90
SEVEN CITIES OF GOLD 2 3.5"	55.90
SHADOWCASTER DT. ANL. VGA 3.5"	55.90
SHADOW OF COMET KOMPL. DT. VGA	59.90
SIEDLER KOMPL. DT. VGA 3.5"	59.90
SIEGE & DOGS OF WAR DATA DISK 3.5"	49.90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. VGA 3.5"	59.90
SIM CITY OCELUX DT. ANL.	85.90
SIM FARM VGA 3.5"	69.90
SIM LIFE VGA DT. ANL.	85.90
SKAT 92 KOMPL. DT.	85.90
SPACE HULK DT. ANL. VGA	85.90
SPACEWARRIOR KOMPL. DT. VGA	89.90
SPACE QUEST SAGA TEIL 1 & 4 ENGL.	89.90
SPACE QUEST 5 VGA KOMPL. DT.	79.90
SPEEDRACER DT. ANL. VGA 3.5"	89.90
STARFLOR - MICROPROSE - VGA 3.5"	89.90
STAR TREK: JUDDMENT RITES VGA 3.5"	79.90
STAR WARS CHESS DT. KURZANL. VGA 3.5"	89.90
STERNENSCHWEIF - DSA 2 KOMPL. DT.	89.90

## PC/IBM

STREET FIGHTER 2 VGA 3.5"	65.90
STRIKE COMMANDER SPEEDY/PAK 486ER/SOUNDBL.	69.90
STRIKE COMMAND TACTICS OPTIONS VGA 3.5"	39.90
STRIP POKER 3 SUPER-VGA/OIGI SPEECH 3.5"	85.90
STRONGHOLD VGA 3.5"	69.90
STUNT ISLANDS KOMPL. DT. VGA	89.90
SYNDICATE KOMPL. DT. VGA	85.90
SYNDICATE MISSION DISK KOMPL. DT.	39.90
TECHNICAL RAMPAGE VGA 3.5"	75.90
TERMINATOR CHESS VGA	79.90
THE GREATEST COMP. INCL. LUPE OF TEMPTRESS/	
DUNE/SHUTTLE DT. VGA	85.90
TORNADO DT. HANDBUCH VGA	75.90
TRANSACT DT. ANL. VGA	79.90
T.X.F. TACTICAL FIGHTER EXP. 3.5"	75.90
ULTIMA 7 TEIL 2 SERPENT ISLE VGA	89.90
ULTIMA 7 TEIL 2 - SILVER SEED - DATA 3.5"	45.90
ULTIMA 8 KOMPL. DT. VGA 3.5"	89.90
ULTIMA 8 SPEECH PACK 3.5"	39.90
ULTIMA UNDERWORLD 2 DT. ANL. VGA	89.90
ULTIMATED ADVENTURES KOMPL. DT. VGA 3.5"	85.90
WALLSTREET MANAGER KOMPL. DT. VGA 3.5"	89.90
WARLORDS 2 VGA 3.5"	89.90
WAYNE GRETZKY 3 ICEHOCKEY VGA	79.90
WHEN TWO WORLDS WAR 3.5"	69.90
WING COMMANDER ACAD. VGA 3.5"	69.90
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT. VGA	69.90
WINTER OLYMPICS DT. ANL. 3.5"	59.90
WIZARDRY TRILLOGY 2 (W5/W6/W7) 3.5"	85.90
WIZARDRY 7 KOMPL. DT. VGA	79.90
XENOBOTS DT. ANL. VGA	85.90
X-WING MISSION 2 / B - WIND ENGL. 3.5"	49.90
YOJOE KOMPL. DT. VGA 3.5"	49.90
YSERIL - SIERRA - VGA 3.5"	54.90

## PC/IBM Sonderposten

688 ATTACK SUB MARINE DT. ANL. VGA NUR 3.5"	29.90
717 FLYING FORTRESS VGA 3.5" - MICROPROSE -	39.90
BANE OF COSMIC FORGE - WIZARDRY 6 - KPL. DT.	29.90
BATTLECHESS 2 VGA NUR 5.25"	29.90
BATTLEHAWKS 1942 NUR 3.5"	29.90
BATTLECHESS 2 2 CHEROKEE HAWKS REVENGE	29.90
BIRDS OF PREY DT. ANL. 5.25"	29.90
CAPTIVE 3.5"	19.90
CARLEWIS OLYMPIC CHALLENGE NUR 3.5"	19.90
CASTLES II DT. ANL. 5.25"	34.90
CIVILIZATION - MICROPROSE - 3.5" VGA	45.90
COMMAND H. O. VGA ENGL. VERS. 3.5"	29.90
CONQUEST OF CAMELOT - SIERRA - 3.5"	29.90
CONQUEST OF LONGBOW - SIERRA - VGA 5.25"	29.90
CRAZY CARS 2 NUR 3.5"	24.90
CREEPERS VGA 3.5"	29.90
CURSED ENCANTIA VGA 3.5"	29.90
DARK HALL - ACCOLADE - 3.5"	29.90
DELUXE STRIP POKER 2 3.5"	29.90
DDGIGHT - MICROPROSE - 3.5" VGA	45.90
ECOQUEST 1 VGA 5.25"	19.90
ELVIRA 2 - JAWS OF CERBERUS - 3.5 VGA	19.90
ERIC THE GAMES 92 DT. ANL. 3.5" VGA	29.90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. VGA 3.5"	39.90
EYE OF BEHOLDER 2 - MICROPROSE - 3.5" VGA	39.90
FALCON 3.0 - MICROPROSE - 3.5" VGA	39.90
FORMULA ONE GRAND PRIX - MICROPROSE - 3.5" VGA	34.90
GRAND PRIX UNLIMITED - ACCOLADE - 3.5"	29.90
GUNBOAT - ACCOLADE - NUR 5.25"	29.90
HUNSHIP 2000 - MICROPROSE - 3.5" VGA	45.90
HUNSHIP 3.0 VGA 3.5"	29.90
HARPOON VERS. 12.1 DT. ANL. 5.25"	29.90
HEROQUEST II - RETURN OF WITCHLORD 5.25"	19.90
HOKUM KOMPL. DT. VGA 5.25"	34.90
HILL STREET BLUES	59.90
HOOK KOMPL. DT. VGA 3.5"	24.90
HUMANS VGA NUR 3.5"	29.90
HUMANOID - BASIC LEVELS 3.5" VGA - STAND ALONE -	29.90
IMMORTAL 3.5"	35.90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT. 3.5"	49.90
INDIANA JONES 4 - FATE OF ATLANTIS - KPL. DT. 3.5"	29.90
INDIANAPOLIS 500 VGA 3.5"	29.90
ISHAR - LEGEND OF THE FORTRESS - DT. ANL. 3.5"	49.90
JURASSIC PARK VGA 3.5"	34.90
KRISIS IN THE KRAELIM VGA	29.90
LAFFER UTILITIES - SIERRA	29.90
LASER SOUVA VGA 5.25" DT. ANL.	39.90
LEGACY - MICROPROSE - 3.5" VGA	39.90
LEGEND OF KYRANOLIA KOMPL. DT. VGA NUR 5.25"	29.90
L.H. ATTACH - HOPPER 3.5"	29.90
LIFE & DEATH 2 - THE BRAIN - 3.5" VGA	29.90
LOOM - LUCASFILM - VGA 3.5"	29.90
LORD OF THE RINGS 2 - TWO TOWERS - DT. ANL. 3.5"	34.90
M1 TANK PLATOON VGA NUR 3.5"	34.90
MAQ TV KOMPL. DT. 3.5" VGA	39.90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION	19.90
INCL. FISH/CORRUPTION/GUILT OF THIEVES	29.90
MANCHESTER UNITED EUROPE 3.5"	29.90
MANIAC MANSION 3.5"	29.90
MANTIS - FIGHTER - MICROPROSE VGA NUR 3.5"	29.90
MICROPROSE SOCIETY DT. ANL.	29.90
MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT. VGA 3.5" - LUCASFILM -	49.90
MONKEY ISLAND 2 VGA 3.5" - LUCASFILM -	49.90
NIGEL MANSELL RACING CHALLENGE 3.5" VGA	29.90
OBITU 3.5" - PSYGNOSIS	29.90
OPERATION STEALTH DT. ANL. 3.5"	34.90
PINBALL MANIA NUR 3.5"	29.90
POLICE QUEST 1 VGA 3.5"	34.90
POLICE QUEST 2 - SIERRA	34.90
POOL OF DARKNESS KOMPL. DT. VGA NUR 5.25"	34.90
POPULOUS INCL. ROMISED LANDS 3.5"	34.90
POWERMONGER DT. ANL. VGA 5.25"	34.90
PREMIER MAGAZIN VGA 3.5"	29.90
PRO TENNIS TOUR 2 - GREAT COURTS 2 - 5.25" VGA	29.90
RAILROAD TYCOON NUR 3.5"	39.90
RAMHART DT. ANL. 5.25"	34.90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL. 3.5"	19.90
REALMS KOMPL. DT. VGA 5.25"	19.90
REARVIEW MIRROR 3.5"	29.90
ROBODUCK 3 VGA 3.5" DT. VERSION	14.90
ROCKET RANGER NUR 5.25"	29.90
SARGON V CHESS 29.90	29.90
SHUTTLE DT. ANL. VGA 5.25"	29.90
SPECIAL FORCES - MICROPROSE - VGA	29.90
SPELCASTING 20 - SORCERER APPLAUNCE - 3.5"	29.90
SPELLCASTING 301 - SPRINGBREAK - 5.25"	29.90
STAR CONTROL 2 DT. ANL. 3.5" VGA	29.90
STREET FIGHTER 2 - THE GAMES - VGA 3.5"	29.90
SUPER TETRIS 5.25"	19.90
SUPERSOCCER - STARBYTE - KOMPL. DT. 3.5"	19.90
TEAM YANKEE - PANZERSIMULATION - VGA 3.5"	29.90
TENNIS CUP 2 3.5"	29.90
TERMINATOR 2 3.5"	34.90
THEATRE OF WAR DT. ANL. 5.25"	19.90
THUNDERHAWK AH 73 M VGA	29.90
TIME QUEST 3.5" VGA	29.90
TOYOTA CELICA GT 4 RALLY NUR 3.5"	29.90
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	29.90
ULTIMA TRILOGY 2 (U4/U5/U6) 5.25"	34.90
ULTIMA UNDERWORLD 1 DT. KURZANL. VGA 3.5"	34.90
UTOPIA INCL. NEW WORLDS NUR 3.5"	29.90
VALHALLA VGA 3.5" DT. ANL.	29.90
WAXWORKS - ACCOLADE - 3.5"	29.90
WING COMMANDER 1 VGA 3.5"	29.90
WWF EUROPEAN WRESTLING VGA 3.5"	29.90
WWF WRESTLING 3.5" VGA	29.90
ZAK - MICROPROSE - NUR 3.5"	29.90
ZOO DT. ANL. 3.5"	29.90



BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI  
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT



sich z.B. Eure Powercaps, die begehrten T-Shirts oder die Sammelordner (natürlich gegen Bezahlung) telefonisch oder schriftlich bestellen könnte!

Fronan Fronauer, Emmental

Dein Wunsch ist uns Befehl, der PPOWER-Shop ist schon in Vorbereitung. Wir basteln gerade an einer möglichst spannenden Angebotspalette und werden im kommenden Jahr die Verkaufstheken öffnen. Falls ihr selbst Ideen habt, welche ausgefallenen Produkte wir für Euch besorgen sollen, dann schreibt uns bitte. Plastikgodzillas aus Japan, Alien-Ganzkörperkostüme aus Hollywood, Freddy Krüger – Masken zum Lehrer erschrecken – was darfs denn sein?

vw

## Einwände

Ich muß mich über den Brief von Daniel Schäfer aus der 11/93 aufregen (Lob und Tadel zum zweiten). In seinem Brief meint er, ihm gefiele nicht, daß unter anderem auch Videospiele getestet würden, und er schlug vor, mehr Platz für den PC zu schaffen, ja sogar, die Videospiele ganz aus dem Heft zu werfen. Ich selber besitze einen Game Boy, ein Super NES und einen Amiga. Wenn Daniel also mehr Tests und Informationen für seinen PC haben möchte, soll er sich doch eine Zeitschrift kaufen, die speziell für den PC schreibt. Es steht doch nicht umsonst auf der POWER PLAY das meistgekauftete Computerspiele und Videospielemagazin.

Nils Eckel, Bielefeld

## Vormarsch

Herrlich! Heft 11/93 ist einmal mehr der Beweis dafür, daß der Amiga auf dem Vormarsch ist, zumindest im Hinblick auf die Softwarequalität. Die getesteten Amiga-Programme konnten im Durchschnitt 82,6% (!) einheimen (wer Eure Vorliebe für den PC kennt, wird diese Zahl um so deutlicher schätzen), während die DOSen lediglich auf katastrophale 65,5% kamen. Also: Wer Qualität will, steigt auf Amiga um. – Der Elite 2-Test war übrigens super.

Olaf Garde, 31840 Hessisch Oldendorf

Du hast völlig recht. Die Quantität von Amiga-Software hat zwar im ganzen gesehen



abgenommen – es kommen einfach weniger Spiele auf den Markt. Dafür hat die spielerische Qualität deutlich angezogen (bestes Beispiel in dieser Ausgabe ist "Die Siedler" von Blue Byte und "Cannonfodder" von Sensible). Eine erfreuliche Tendenz, mit der wir prima leben können. Also, den Amiga in Ehren halten und sich nur noch die Software-Rosinen sichern.

vw

## Nachgehakt

Ich muß mich doch sehr fragen, woher Ihr das CD32 für Euren Test bezogen habt. Bei meinem Gerät jedenfalls – gekauft bei einem Commodore-Fachhändler – lag keine CD mit "Pinball Phantasys" bei, sondern die serienmäßige, mit den Spielen "Diggers" und dem Jump'n Run "Oscar". Es tut mir wahnsinnig leid, daß Euer ästhetisches Empfinden damit beleidigt wurde, daß die Gehäusefarbe nicht mattschwarz, sondern nur dunkelgrau ist. Da ich mir das CD32 jedoch nicht auf Grund einer Pressemitteilung oder Eures "Tests" gekauft habe, sondern mich persönlich bei einer Vorführung beim Fachhändler über die Leistungsfähigkeit überzeugen konnte, kam ich erst gar nicht auf den Gedanken, von der Größe eines DIN-A4-Blattes auf das Aussehen dieser Spielekonsole zu schließen. Ich habe auch nicht bemerkt, daß es sich irgendwie auf die Leistung meines Gerätes ausgewirkt hätte, das Parallax-Scrolling bei "Oskar" war jedenfalls ausgezeichnet.

Da Ihr den Preis für das CD32 als günstig bezeichnet habt, könnt Ihr mir doch sicher mitteilen, was denn ein in der Leistung gleichgestellter PC kostet. Es dürfte sich dabei um einen 386er mit SVGA-Local-Bus-Grafikkarte, Soundblaster und Double-speed CD-ROM-Laufwerk handeln, also einen PC, der wie das CD32, der Amiga 1200

oder 4000 auch serienmäßig 800 x 600 Bildpunkte in 256 000 Farben gleichzeitig darstellen und Sound in 4 bzw. 8 Kanälen abspielen kann, dessen gesamte Interna auf 32 Bit-Basis arbeiten und der eine mit den schnellen Prozessoren wie Motorola 68020, 030, 040 bzw. 060 vergleichbare 32 Bit CPU besitzt.

Stefan E. Fischer, Rehau

Lieber Stefan. Natürlich ist das CD32 eine gute Maschine, und daß "Pinball Fantasies" nicht enthalten war, ärgert die Amiga-Freaks unserer Redaktion um so mehr. Unserem Test-Gerät von Commodore lag nämlich nur diese CD bei. Wahrscheinlich kam der Vertrag mit 21st Century Entertainment doch nicht mehr zustande, was alle Flipper-Freunde enttäuschen wird. Dein Vergleich mit einem etwa gleichwertigen PC hinkt jedoch an allen Ecken und Enden. Mal ganz abgesehen davon, daß Du kaum ein Actionspiel mit einer Auflösung von 800x600 Pixeln in 256000 Farben auf dem CD32 oder auf einem PC spielen kannst, ist das CD32 laut Commodore kein Computer, sondern eine Videospielekonsole und macht weder PCs, STs oder Macs Konkurrenz, sondern hat sich vielmehr gegen das Super NES, das Mega Drive und das Mega CD durchzusetzen. Die Märkte unterscheiden sich wie Tag und Nacht und keiner weiß, wie Commodore den Durchbruch im Videospielegeschäft tätigen will. So kann man das CD32 zum Beispiel im Kaufhaus kaufen. Wo? In der Computerabteilung. Sämtliche Videospiele und Konsolen finden sich jedoch in der Spielwarenabteilung. Daß sowohl die weltweite Konkurrenz als auch der Videospielemarkt an sich um einiges gigantischer ist, als das dagegen eher popelige Computergeschäft beweisen nackte Zahlen: Nintendo hat in Sachen Umsatz (rund 10 Milliarden Mark) den Elektronikriesen Sony überrundet. Und solange Commodore nicht die großen Videospielehersteller (zum Beispiel Konami) für ihr CD32 überzeugt, bleibt das CD32 ein Zwitter aus Computer und Konsole, das weder "echte" Videospiele zu bieten hat, noch als Home Computer funktionieren wird. Die nächsten 12 Monate werden entscheiden, wo das CD32 endgültig landet, und wir hoffen, daß es nicht den gleichen Weg nehmen muß, wie zuvor das CDTV.

kn

## Zielgruppe

Ich, ein 17-jähriger Schüler, lese Eure Zeitschrift jetzt regelmäßig seit ca. 6 Jahren und will meinen Senf zum Schreiben von C. Bigalk in der POWER PLAY 11/93 ("Gut gedünkelt") abgeben. Natürlich sollte jeder damit zufrieden sein, was er sich leisten kann. Ich glaube aber, Herr Bigalk hat vergessen, daß die Szene der Heimcomputerbesitzer nicht aus gutverdienenden Angestellten besteht, sondern eben doch aus mehr oder weniger "armen Schülern", die den Computer, wie ich übrigens auch, zum Spielen benutzen. Jahrelang war das auch kein Problem, man hatte seinen 64er, später dann den Amiga, die Spiele koptierte man sich bei Freunden und den Monitor wünschte man sich zu Weihnachten. Da man natürlich immer bestrebt ist, das Neueste und Beste zu haben, wird in diesen Tagen der Schrei nach einem PC laut. Das Dumme an der Sache ist, daß ein guter PC, der auch in drei Jahren noch "in" ist, mindestens 3000 Mark kostet. Wo aber soll der Durchschnittsschüler dieses Geld hernehmen? Einige, die genug Kohle haben, werden sich fragen, was sie das alles angeht, aber wie gesagt, ohne die Schüler wird der Markt kaputtgehen, denn welcher Erwachsene kauft sich einen PC, um Computerspiele zu spielen? Und dann wird sich auch C.B. aus L. wieder an die Zeit erinnern, als man sich den C 64 samt Floppy für 500 Mark aus dem Laden holte, und jede Menge Spaß auch ohne VGA-Karte und 66 MHz hatte.

Sven, Frankfurt am Main

## Codename: Tanja

Vor einiger Zeit schaltete ich bei Euch eine Kleinanzeige. Nachdem die Ausgabe erschienen war, riefen mich mehrere Leute an, und schnell waren die 2 Originale weg. Doch etwa 1 Monat später bekam ich einen Brief von einer gewissen "Tanja". Sie wollte Spiele mit mir austauschen. Ansonsten schrieb "sie" recht dummes Gölz, wie eine pubertierende 15-jährige das wohl so tut. Wie dem auch sei, ich warf den Brief kurzerhand weg. Doch kurz nach diesem Ereignis erzählte mir ein Freund, ihm hätte auch eine





Der Heisse Draht für Super-  
service und zu fairen Preisen: 07556/710300

# TOPGAME

Die schöne Frau ist leider im Urlaub, deshalb bin ich in Vertretung hier. Das Topgame Team wünscht unseren Kunden und allen anderen "Merry X-mas" and "A Happy New Year".



Natürlich könnt ihr jedes Spiel aus den Packs auch einzeln bestellen. Einzelpreis auf Anfrage.

## PC-Packs

3er Pack DM 219,--  
4er Pack DM 299,--  
5er Pack DM 379,--

A-320 Alrb Euro DA	Larry 5 DV
Aces o l Pacific DA	Leather God of DV
Adventure Coll. DV	Phobos 2 DV
Alone i t Dark EA	Leg of Kyrandia DV
Ballie Isle Dala	Lemmings 1 DA
Disk 2 DV	Lemmings 2 DA
Ballie Team DV	Maniac Mansion EA
Body Blows DA	Monkey Island 1 DV
Com Dala Disk DV	Monkey Island 2 DV
Bundesliga Man.	Pinball Dreams DV
Prot. 2 D DV	Pirates EA
Darkseed DV	Populous 2 DA
Eishockey Man DV	Prince of Per 2 DA
Eye o l Beh. 1 DV	Red Baron +
Eye o l Beh. 2 DV	Mission Disk DV
Empire Deluxe EA	Sensible Soccer DV
Falcon 2 0 Mis 1 DA	Silent Service 2 DA
Flashback DV	Syndicate DV
Football Man 3 DV	Transarctica DV
Hannibal DV	Tornado DA
History-Line DV	Wing Commander
Indiana J 4 Act EA	Academy DA
Jonathan DV	Zool DA

## Amiga-Sonder-Packs

3er Pack DM 94,--  
4er Pack DM 129,--  
5er Pack DM 169,--

Alien Breed Sp DA	Pirates DA
Ballie Chess DA	North & South EA
F-16 Falcon DA	Oil Imperium DA
F-17 Challenge DA	Project X DA
F-19 Stealth F DA	Turncan 1 EA
Maniac Mansion EA	Turncan 2 DA

## Amiga-Packs

3er Pack DM 189,--  
4er Pack DM 259,--  
5er Pack DM 360,--

A-Train EA	Lemmings 1 DA
Body Blows DA	Monkey Island DV
Bund Man P 2 DDV	Lionheart DA
Caesar DV	Sensible Soccer DA
Chaos Engine DA	Pinball Dreams DA
Darkseed DV	Syndicate DV
Der Patrizier DV	Arabian Nights DV
Eye o l Beh. 1 DV	Transarctica DV
Dynablaster DA	B-17 Flying F. DA
Flashback DV	Street Fighter 2 DA
Fire & Ice DA	A-320 Airb Eu DA
Humans Race EA	Pinball Fantas DA
Hannibal DV	Waxworks DV
Goal DV	Kriegs DV
Indiana J 4 Act DA	Desert Strike OA
Lemmings 2 DA	Superfrog DV

## Angebot des Monats

AM Anstoss DV 59,--

## Wing Com. Academy

Mit WCA ERTS (Großschreiben) starten, dann kann jeder Gegner mit Taste ALT + ENTF, solange er anvisiert ist, abgeschossen werden.

TIP TIP TIP TIP TIP

Programm	Amiga	IBM/PC	Programm	Amiga	IBM/PC	Programm	Amiga	IBM/PC
1869 DV	72,--	86,--	Goblins 3 DV	*Vorb.*	86,--	Star Trek II EA	—	*Vorb.*
Aces over Europe DV	—	86,--	Gunship 2000 DA	72,--	99,--	Starlord DA	—	*99,--
Air Force Commander DA	58,--	—	Hattrick DV	*72,--	86,--	Stonekeep DA	—	*Vorb.*
Alien 3 DA	51,--	—	Hired Guns DV	65,--	86,--	Strike Com. Miss. D. DA	—	44,--
Alien Breed DA	39,--	58,--	Inca 2 DV	—	*Vorb.*	Subwar 2D50 DA	—	*99,--
Alien Breed 2 DA	58,--	*Vorb.*	Indy 4 Adv DV	86,--	93,--	Super Hero DA	65,--	—
Alone in the Dark II EA	—	*Vorb.*	Indy Car Racing DV	—	65,--	Superfrog DA	58,--	—
Ambermoon DA	86,--	*Vorb.*	Jurassic Park DV	*58,--	72,--	Syndicate Data Disk DV	*Vorb.*	*44,--
Anstoss DV	72,--	*72,--	Lende of Lore DV	—	72,--	T F X DA	—	*93,--
Battle Isle 2 DV	*Vorb.*	*Vorb.*	Larry 6 DV	—	86,--	The Even more Inc. Mech. EA	—	72,--
Bazooka Sue DV	*86,--	*86,--	Legend of Kyrandia II EA	—	*Vorb.*	The Lost Vikings DV	72,--	86,--
Betrayal at Krondor DV	—	86,--	Lemmings 2 DA	65,--	86,--	The Shadow of Yserbius EA	—	86,--
Blaslar DA	51,--	—	Lemmings XMas DA	*Vorb.*	*Vorb.*	Theme Park DA	*Vorb.*	*Vorb.*
Burntime DV	72,--	86,--	Links 386 Pio DA	—	99,--	Turrican II DA	19,--	*72,--
Champions of Xanth ??	—	*Vorb.*	Lionheart DA	58,--	—	Turrican III DA	*51,--	—
Chaos Engine DV	51,--	*65,--	Litl Devil DA	*Vorb.*	—	Ultima 8 Pagan DA	—	*93,--
Chartbraker DV	*Vorb.*	*Vorb.*	Loihar Mathäus DV	65,--	*72,--	Ultima 8 Speech Pack DA	—	*44,--
Comanche DV	—	99,--	Mad News DV	*72,--	*86,--	Undium 2 DA	65,--	—
Combat Air Patrol DA	65,--	—	Master of Doom EA	—	93,--	Wallstreet Manager DV	*Vorb.*	86,--
Cyberace DA	—	*86,--	Mechwarrior II DA	—	*Vorb.*	XWing Upgrade Kit DV	—	58,--
Darkmere DA	*Vorb.*	—	Might & Magic 5 DV	—	93,--	XWing DA	—	93,--
Dark Sun EA	—	72,--	Mortal Kombal DA	*58,--	*65,--	XWing Mission Disk 2 DV	—	44,--
Das Schwarze Auge 2 DV	*Vorb.*	*Vorb.*	NHL Hockey DA	—	86,--	Yol Jo! DA	58,--	65,--
Deep Core DA	51,--	—	Overdrive DA	51,--	*Vorb.*	Zool 2 DA	*51,--	—
Der Patrizier DV	72,--	86,--	Pacific Strike DA	—	*93,--			
Der Schatz im Silbersee DV	*86,--	93,--	Patriot DA	—	86,--			
Die Siedler DV	*86,--	*86,--	Pirates! Gold DV	—	89,--			
Dracula DA	—	86,--	Prince of Persia 2 DA	—	72,--	CD 7th Guest DA	136,--	—
Dungeon Master II DA	—	*Vorb.*	Privateer DA	—	93,--	CD Battle Isle 2 DA	*Vorb.*	—
Dune II DV	65,--	72,--	Privateer Speech Pack DA	—	44,--	CD Burntime DV	*94,--	—
Efmania DA	*Vorb.*	—	Railmad Tycoon Deluxe DA	—	93,--	CD Der Patrizier DV	101,--	—
Elite II DV	65,--	79,--	Return of the Phantom DV	—	*99,--	CD Goblins 2 DA	109,--	—
Elsabeth I DV	*Vorb.*	*Vorb.*	Sam & Max EA	—	*79,--	CD Inca 2 DV	*Vorb.*	—
Eye of the Beholder 3 DV	—	86,--	Seal Team DA	—	86,--	CD Indiana Jones 4 DA	101,--	—
F-117 A Nighthawk DA	*72,--	99,--	Sensible World Soccer DA	*Vorb.*	—	CD Iron Helix DA	*94,--	—
Falc. 3 D Miss. Mig 29 DA	—	58,--	Shadow Caster DA	—	86,--	CD Labyrinth of Time EA	87,--	—
Fields of Glory DA	—	93,--	Sim City 2000 DV	—	*Vorb.*	CD Lands of Lore DV	*94,--	—
Fire & Ice DA	51,--	*58,--	Sim Farm EA	*Vorb.*	86,--	CD Lawnmower Man DA	*Vorb.*	—
Flight Simulator 5 EA	—	122,--	Simon the Sorcerer DV	—	93,--	CD Maniac Mansion 2 DV	*109,--	—
Formula 1 Grand Prix DA	86,--	99,--	Space Hulk DA	72,--	86,--	CD microcosm DA	*Vorb.*	—
Gabriel Knight EV	—	*Vorb.*	Speed Racer DA	—	72,--	CD Rebel Assault EA	*101,--	—
Gateway 2 Homeworld EA	—	55,--	SSN 21 Seawolf DA	—	*Vorb.*	CD Return to Zork DA	101,--	—
Goal DV	58,--	65,--	Star Trek DV	*Vorb.*	86,--	CD Rise of the Robots ??	*Vorb.*	—

### Kostenloser Katalog bitte anfordern

- Versandkosten: Lieferung per Post NN 10,50 DM.  
- Vorauskassen durch EC-Scheck 7,50 DM, Express zzgl. 7,-- DM, UPS-Gebühr auf Anfrage; Ausland nur gegen Vorkasse, Gebühr anfragen  
- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 20,-- DM  
- Spiele die mit \* gekennzeichnet sind, waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar

-- EA = englische Version, DA = deutsche Ani.

DV = komplett Deutsch

-- neue Spiele können jederzeit vorbestellt werden

-- Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten

-- die abgedruckten Spiele sind nur ein kleiner Auszug aus unserem umfangreichen Programm

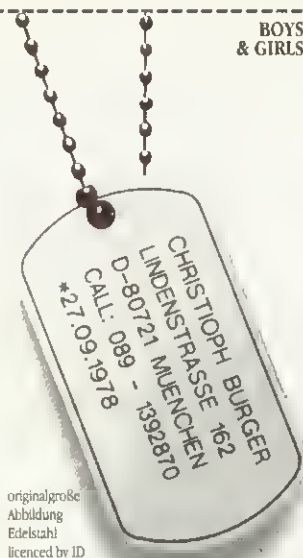
-- Händleranfragen erwünscht

# DACOTA

Gewerbestr. 1 D-88690 Uhltingen  
Telefon: 07556/710300 Fax: 07556/710399



BOYS  
& GIRLS



## Das isses !

Ja! Genau!  
Axl Rose hat ihn natürlich auch:  
wie in der US Army  
**Original ID-Anhänger**

Hol ihn Dir! Jetzt!  
Für Dich ganz **persönlich** oder  
für Deinen **Lover**: Boys & Girls  
oder für alle in Deiner **Clique**!

DM **39<sup>90</sup>**

komplett mit 80cm-Kette (silberfarbig)  
+ Nachnahme / Postversand DM 7,-

Dieses **Super-Teil**  
gib't in ganz Europa nur bei uns:

**FUNTASTIC GmbH**

PostBox 140209p, Müllerstr. 44  
D-80452 München

**BREMERHAVEN'S**  
**GAME GALLERY**  
GAME HEADQUARTERS

IBM • AMIGA • SEGA • SNES

**GAME GALLERY**  
DIE WELT DER TOP-SPIELE

**HER MIT DEM NEUEN KATALOG**

gleich anfordern von der  
**Game Gallery**  
Lange Straße 126 u. 131  
27580 Bremerhaven



Tanja geschrieben. Nun gut, dachte ich, ist halt ein fleißiges Mädchen. Ziemlich schnell vergaß ich die ganze Angelegenheit, bis ich letzte Woche in den ZDF-Jugendnachrichten von einem Anwalt hörte, der unter dem Decknamen Tanja an Hunderte von Kleininserenten Briefe geschrieben hatte. Jeden, der ihm antwortete, zeigte er an. Dafür bekam er angeblich von Softwarefirmen ein Schweinegeld. Eine, wie ich finde, extrem miese Tour. Und zwar nicht nur vom Anwalt, sondern auch von den betroffenen Softwarefirmen. Vielleicht solltet Ihr einmal Erkundigungen einziehen, welches Syndikat dahinter steckt.

Willem Snelter, Bullay

## Köln-Echo

Alles fing schön an, in dem Auto meines Vaters, auf der Autobahn Köln-Bonn. In Gedanken schon durch 4-5 riesige Hallen gelaufen und Michael Hengsts Hand geschüttelt. Als wir dann um die Messehallen schritten, hatte schon jeder ein Messeziel ins Visier genommen. Der Eindruck einer ultimativen "Riesenmesse" wurde durch die 400 bis 500 m lange Schlange vor den beiden Eingängen noch gestärkt. Endlich drückte sich dann nach langer Wartezeit mit einem leisen Grölen die Menschenmasse durch eine Tür. Ab zur Kasse, Schülernachweis vorgezeigt, Messeinfoheft genommen, durchgeblättert und da die erste Offenbarung: Es gab nur eine Halle. Mit leichtem Spannungsgefühl ging es dann zu dieser, wohl multigröß-Halle. Aber eine Ernüchterung erfolgte nach der anderen: Auf der Posterjagd gab es fast keine Beute, und Microprose verlangte auch noch 1 Mark pro Stück, Atari war gar nicht vorhanden, die Softwarefirmen stellten kaum Neues vor, das CD32 erlirnte an das "CDTV", und

nach 79 Minuten war dann alles vorbei, und man kam sich für seine 15 Mark etwas verscheißert vor. An Diskussionen mit den Herstellern und Redakteuren konnte man sich leider nicht beteiligen, diese waren nicht vorhanden oder mußten nach dem ersten Wortwechsel das Handtuch werfen. Meist hatten große Firmen nur gute Werbeleute an ihren Schaltern, die sicher viel verkaufen konnten, aber sonst? Die Verlage wollten, genau wie im letzten Jahr nur Abos verknappen, die Redakteure brauchte man dabei anscheinend nicht. Rushware gab Lutscher, wo man Poster und brandneue Infos verlangte. Nichts mit Massen von Info-blättern, Gewinnspielen und Postern. Als wir am Samstagabend voller Enttäuschung nach Hause trudelten, kamen sie wieder, die schönen Gedanken an 1991, als sich die Messeheimkehrer noch froh und glücklich über die gelungene Messe nach Hause aufmachten. Sich Redaktionen noch Diskussionen leisten konnten, und nicht nur ein Foto hinterließen. Man abschätzen konnte, was man sich kaufen konnte und sowohl der "Spieler" und der "Arbeiter" sowie der "Rundumbesitzer" alles auf der Messe fand, was das Herz des Computerbesitzers begehrt.

Anscheinend bringen zwei Jahre mehr Veränderungen, als man sich vorstellen kann. Aber etwas hatte ich schon davon: Jetzt weiß ich auch, daß diese Messe zur reinen Verkaufsmesse geworden ist, und die brandheißen Infos über Bord geworfen hat.

Bernd Falkenhain, Königswinter

Sorry, daß ich Dir nicht die Hand schütteln konnte, aber Volker und ich mußten leider in der Redaktion schwitzen, um an den letzten Seiten der aktuellen Ausgabe zu werkeln. Aber mit Knut, Christian und Sönke war die **POWER PLAY** ziemlich stark auf der Messe vertreten. Daß allerdings der diesjährige KÖINTREFF nicht's mehr mit der furiosen 91er Show gemein hatte, bestätigten auch unsere – auch enttäuschten – Messeheimkehrer. Zwar war der Andrang ziemlich gewaltig, aber viele kleine Firmen, die in den letzten Jahren so zahlreich vertreten waren, somit für Vielfalt sorgten und uns das heimelige Flair der familiären Messe bescherten, fehlten völlig.

### TOPTech - Hard- und Software

**Multimedia - ISA-Bus - Komplettsysteme:**  
Panasonic DoubleSpeed CD-ROM-LW, Original Soundblaster deluxe, 4MB RAM, 210MB FP, 3,5" LW, SVGA, 512KB, Minitor oder Desktop, Tastatur, Maus, 14" Color Monitor, strahlungsarm...  
...als 386DX, 40MHz, AMD **2622,-**  
...als 486DX, 33MHz, Cyrix/TI **2680,-**  
...als 486DX wie oben + CoPro **2760,-**

**Multimedia - Vesa local Bus - Komplettsysteme:**  
Panasonic DoubleSpeed CD-ROM-LW, Original Soundblaster Pro deluxe, 4MB RAM, 210MB FP, 3,5" LW, Vesa LB SVGA, 1MB, 16Mio. Farben, Vesa LB Controller, Mini-Tower oder Desktop, Tastatur, Maus, 14" Color-Mon., strahlungsarm...  
...als 486SX, 25MHz, Intel **3157,-**  
...als 486DX, 33MHz, Intel/AMD **3491,-**  
...als 486DX2, 50MHz, Intel-Kühler **3594,-**  
...als 486DX2, 66MHz, Intel-Kühler **3836,-**

**Motherboards: (ISA und Vesa Local Bus)**  
386DX40, Interne Cache, AMD **230,-**  
486DX33, Interne Cache, Cyrix/TI **285,-**  
486DX33, 128KB Cache + CoPro **375,-**  
486SX25, dynCache, Intel, 3VesaLB **415,-**  
486DX33, dynCache, Intel/AMD, 3VesaLB **745,-**  
486DX40, 256KB Cache, AMD, 2VLB **800,-**  
486DX2/50, dynCache, Intel, 3VLB **850,-**  
486DX2/66, dynCache, Intel, 3VLB **1165,-**  
486 ohne CPU, dynCache, 3VLB **230,-**

**Vesa Local Bus - Karten:**  
1MB (2MB) Combo-Karte, VGA 16MioFarb.  
+2HD/2FD+2S/1P/1G **275,- (375,-)**  
Kombi-Contl. 2HD/2FD, 2S/1P/1G **80,-**  
VGA 1MB (2MB) Cirrus 5426 **228,- (321,-)**  
VGA 1MB S3 oder ET4000/W32 **298,-**

**AT-BUS-Festplatten:**  
SEAGATE  
130MB/170MB/214MB **328,-/360,-/378,-**  
261MB/341MB/452MB **432,-/585,-/638,-**  
WESTERN DIGITAL  
212MB/256MB/341MB **400,-/427,-/567,-**  
**Strahlungsarme Color-Monitore:**  
14"/14" N/15" N **520,-/570,-/725,-**  
17" N/20" N **1360,-/2220,-**

Andere Komponenten & Systeme auf Anfrage  
Händleranfragen erwünscht

**ALCOM 06221/168854**  
**GAME SOFT 06223/2996 FAX 2949**  
**MLC 0621/7900312 FAX 7900412**  
**TOPTech 06202/24495 FAX 24532**

...und so geht die Post ab mit Deiner Bestellung: Du hast 5 Zeilen mit je 22 Buchstaben:  
Schreib uns Deine eigenen Daten (bitte in klarer Druckschrift) genauso wie z.B. auf dem Foto.  
Ausschneiden, rein in das Kuven und los schicken! In ca. 14 Tagen ist er da - Dein Anhänger!

Okay! Ich will das Super-Teil haben:  
Bitte schicken Sie mir den ID-Anhänger

Datum meine Unterschrift  
(unter 18 J. bitte die Eltern)



# Bei SOFT & SOUND: Reihenweise Schweinepreise



## Die neue Saundblaster-Generation ist da:

Saundblaster 16 Basic, deutsch .....	299,00
Saundblaster 16 Multi CD, deutsch .....	379,00
Saundblaster 16 Multi CD mit ASP Chip, deutsch.....	*449,00

## Superpreis!

Saundblaster Pro Deluxe  
mit Lemmings und Indy 500 .....229,00

## Festplatten für Amiga 500/500+/2000

-130 MB, 15ms, 8 MB Ram Opt....	*649,00
-210 MB, 15 ms, 8 MB Ram Opt...	*699,00
-250 MB, 15 ms, 8 MB Ram Opt...	*749,00

## Multi Media Kit 1: CD-Ram Mitsumi

LU 005 S mit Saundblaster 16 Basic.*	599,00
-mit Saundblaster 16 Multi CD .....	*649,00
-mit Saundblaster 16 Multi CD ASP..*	729,00

## Multi Media Kit 1: Double-Speed CD-

Ram mit Saundblaster 16 Basic .....	*749,00
-mit Saundblaster 16 Multi CD .....	*839,00
-mit Saundblaster 16 Multi CD ASP..*	909,00

\* Nicht lange warten,  
safari bestellen. Nutzen  
Sie die zeitgemäßen  
Finanzierungsangebote  
von SOFT & SOUND.  
Die Finanzierung erfolgt  
über die Hausbank, der  
effektive Jahreszins  
beträgt immer 15,4%.



nur DM 89,95



nur DM 69,95



nur DM 89,95



nur DM 84,95

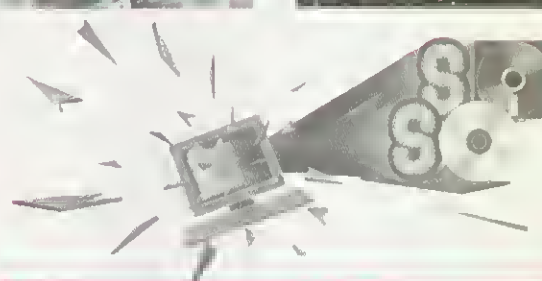
Alle Preise sind Versandpreise, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich. Alle Preistexte verlieren ihre Gültigkeit, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

## SOFTWARE HITS FÜR DEN PC

Aces over Europe .....	84,95	NHL Hockey .....	84,95
Alien Breed .....	54,95	Nick Falda's Golf .....	89,95
Ballistic Diplomacy .....	49,95	Penthouse Hat .....	
Die Siedler .....	84,95	Numbers Deluxe .....	79,95
Oracula .....	84,95	Seal Team .....	84,95
Flugsimulator 5.0 .....	119,95	Speed Racer .....	69,95
Gaal .....	64,95	Subwar 2050 .....	94,95
Kingmaker .....	69,95	Turrican 2 .....	69,95
L. Matthäus Fußball .....	69,95	Unlimited Adventures .....	84,95

## CD-ROM Software:

"Lyrics" für Windows,	
Karaoke CD .....	99,90
Visual Hat Girls .....	79,00
Visual Fantasies .....	79,00
Moving Fantasies .....	99,00
Total Fantasies .....	99,00
Covergirl Strip Poker .....	89,00
(Abgabe nur an Volljährige)	



Wenn auch Sie SOFT & SOUND Partner werden  
wollen, so rufen Sie die Zentrale Düsseldorf an.

## SOFT & SOUND-Filialen finden Sie in folgenden Städten:

52 062 Aachen 59 755 Arnsberg-Neheim 51 465 Bergisch-Gladbach 10 551 Berlin 33 615 Bielefeld 53 123 Bonn 38 118 Braunschweig 40 477 Düsseldorf 47 051 Duisburg 91 054 Erlangen 79 106 Freiburg 37 085 Göttingen 58 095 Hagen 20 144 Hamburg 22 083 Hamburg 34 131 Kassel 24 116 Kiel 56 068 Koblenz	Schildstr. 4 Lange Wende 30 Dr. Robert-Koch-Str. 13 Oldenburger Str. 44 Schloßhofstr. 1 Schieffelsweg 24 Gneisenaustr. 1 Ulrichstr. 2-4 Luitpoldstr. 15 Lehener Str. 24 David-Hilbert-Str. 2 Bergischer Ring 5 Beim Schlump 21 Beethovenstr. 57 Lange Str. 81 Sternstr. 18 Markenbildchen Weg 24	Tel.: 0241/30131 Tel.: 02932/1094 Tel.: 02202/43767 Tel.: 030/3962821 Tel.: 0521/138033 Tel.: 0228/625076 Tel.: 0531/508231 Tel.: 0211/4910187 Tel.: 0203/21084 Tel.: 09131/26658 Tel.: 0761/287112 Tel.: 0551/46563 Tel.: 02331/26774 Tel.: 040/458115 Tel.: 040/224633 Tel.: 0561/39463 Tel.: 0431/970046 Tel.: 0261/31848	50 670 Köln 50 939 Köln 67 063 Ludwigshafen 23 564 Lübeck 39 112 Magdeburg 68 159 Mannheim 48 147 Münster 66 538 Neunkirchen 41 460 Neuss 26 131 Oldenburg 49 074 Osnabrück 31 224 Peine 66 953 Pirmasens 48 431 Rheine 66 121 Saarbrücken 66 740 Saarbrücken-Fraulaut. 67 346 Speyer 66 386 St. Ingbert	Von-Weich-Str. 20-22 Gottesweg 149 Kreuzstr. 8 Wakenitz Str. 7 Braunschweiger Str. 104 Jungbusch Str. 3 Ferdinand Str. 8 Bohnholstr. 13 Hammerstr. 20 Edeweicher Landstr. 4 Heinrich-Heine-Allee 7 Eckertstr. 14 Allee 3 Auf dem Thie 8 Mainzerstr. 78 Saarbrücken Str. 22 Wormser Landstr. 24 Ludwig Str. 14	Tel.: 0221/121806 Tel.: 0221/446499 Tel.: 06121/632722 Tel.: 0451/794345 Tel.: auf Anfrage Tel.: 0621/101203 Tel.: 0251/278515 Tel.: 06821/26797 Tel.: 02131/278967 Tel.: 0441/501445 Tel.: 0541/XXXXXX Tel.: 05171/72923 Tel.: 06331/75150 Tel.: 05971/2219 Tel.: 0681/638629 Tel.: 06831/88159 Tel.: 06232/49107 Tel.: 06894/382850	54 290 Trier 67 547 Worms 35 576 Wetzlar 38 300 Wolfenbüttel Zuckerbergstr. 21 Luisenstr. 10 Altenberger Str. 30 Heimstättenweg 23	Tel.: 0651/40532 Tel.: 06241/88444 Tel.: 06441/54520 Tel.: 05331/61820
--	--	---	---	--	--	---	---

## Werden Sie I.W.C. Mitglied und profitieren Sie:

- Einkauf von neuen Produkten zum Testen
- Verbilligter Einkauf für Mitglieder
- Verleihen von Produkten kann zu Hause getestet werden
- Hotline für Mitglieder
- Weiterbildungsangebote
- Infveranstaltungen

Fragen Sie Ihren SOFT & SOUND-Partner

SOFT & SOUND Zentrale Düsseldorf, Rethelstr. 130, 40 237 Düsseldorf, Tel: 0211/633006, Fax 0211/6411123



## INFOCOM

Teil 2

come back !

Wie geht es mit Infocom weiter, und was treiben die früheren Infocom-Storyteller heute?

Der historische Infocom-Report in POWER PLAY 11/93 konnte leider nicht mit einem "Happy End" abschließen – Infocom wirbelt als Activision-Sublabel noch durch den Spielekosmos, die Tage als eigenständige Kultfirma sind jedoch gezählt und die letzten Infocom-Produkte haben den guten Namen verschlissen. Zum Beispiel erschienen die ersten Rollenspiel-Gehversuche der Westwood Studios bei Infocom. Markierten die alten Infocom-Textadventures noch die anspruchsvolle Referenz des Adventure-Genres, konnten sich *Battletech* und *Mines of Titan* bestenfalls im Rollenspiel-Mittelfeld platzieren. Und die Grafik-Adventure-Fortsetzung zum Klassiker *Leather Goddesses of Phobos*, entlockte normalen Computer-



Spellcasting 201: Steve Meretzky liebt es anzüglich

spielen nur ein müdes Lächeln, alte Infocom-Spieler ließen angesichts dieser unwürdigen Folgeerscheinung sogar eine dicke Krokodilsträne kullern.

### Storyteller

Die alten Infocom-Autoren sind allesamt Meister im Adventure-Fach. — In den Disziplinen Logik, Story und

Atmosphäre sind die Infocom-Abenteuer bis heute nahezu ungeschlagen. Trotzdem tummeln sich nur noch wenige der sogenannten "Storyteller" im Spielelager – viele ehemalige Autoren haben sich vom aktiven Dienst verabschiedet. Die "fantastischen vier" Autoren, die der Spieleszene erhalten geblieben sind, stellen wir Euch im folgenden vor.

### Bob Bates

Mit *Sherlock* feierte Bob Bates 1988 seinen späten Infocom-Einstand (das erste Infocom-Adventure mit Soundeffekten – zumindest in der Amiga-Version). Er ist damit, ungleich zu Michael Berlyn, Brian Moriarty und Steve



Wer Spellcasting spielt, lernt auch Lola und Hillary kennen und schätzen

Meretzky, keiner der ruhmreichen Infocom-Altmeister – und trotzdem hat Bob Bates die Grundidee des intelligenten Textadventures in die neunziger Jahre gerettet: Nach dem Niedergang von Infocom grün-

**CALL PLAY**  
L. Geratz, Papenweg 15, 46487 Wesel  
Telefon : 0281 - 31641 o. 31642

**Tel.: 0281 - 31641 o. 31642**

**Md.-Fr. 10.00 bis 18.00 Uhr Versand**

**Ladenlokale: Softwarehouse**

**46483 Wesel - Dudelpassage - Dudel 8**

**47533 Kleve - Gasthausstr. 12**

**Ladenpreise variieren**

Titel	PC	Amiga
Aces over Europe	DV 69,95	
Anstoss	DV 59,95	59,95
Day of Tentacle	DV 74,95	
Elite 2	DV 69,95	59,95
Goal	DV 59,95	49,95
Hattrick	DV x74,95	x64,95

Titel	PC	Amiga
Inca 2	DV x84,95	
Jurassic Park	DV 69,95	54,95
Lost in Time	DV 84,95	
Lothar Matthäus	DV x64,95	59,95
NHL Hockey	DA 82,95	
Pirates Gold	DV 84,95	

Titel	PC	Amiga
Privateer	DA 89,95	
Privateer Speech	DA 44,95	
Simon the Sorcer.	DV 84,95	69,95
Stronghold	DV x79,95	
T.F.X	DA x84,95	
Turrican 3	DA	x54,95

**Preisliste für Amiga und Amiga 1200 / PC und PC - CD ROM kostenlos anfordern !!!!!**

Titel	PC	Amiga
1869	DV 74,95	69,95
A - Train	DV 89,95	77,95
A - Train Constr.	DA 42,95	42,95
Air Force Comm.	DA 69,95	
Archer McL. Pool	DA 59,95	49,95
Antbermoon	DV	79,95
Batmann Returns	DA x62,95	x62,95
Bazooka Sue	DV x79,95	x79,95
Beast Lord	DA	49,95
Betr. at Krondor	DV 69,95	
Beauty and Beast	DV 79,95	
Blaster	DA	49,95
Blue Force	DV x79,95	
Body Blows	DA 64,95	49,95
Body Blows Galac	DA	49,95
Bund.Manag. 2.0	DV 62,95	62,95
Burn. Steel Editor	DV x34,95	
Burultime	DV 79,95	69,95
Campaign 2	DV i.V.	i.V.
Campaign 1	DV 79,95	69,95
Campaign Data	DV 42,95	42,95
Comanche	DV 82,95	
Comanche Data 1	DV 49,95	
Comanche Data 2	DA x49,95	
Combat Air Patrol	DA	59,95
Chr. Columbus	DV i.V.	i.V.
Chuck Jaegers	DV 69,95	
Cyber Race	DA x79,95	x79,95
Darklands	DV x79,95	
Dark Sun	DA 69,95	
Das schw. Auge	DV 74,95	69,95
Das schw. Auge 2	DV i.V.	i.V.
Deep Core	DA	59,95
Desert Strike	DA	57,95
Die Siedler	DV x79,95	x79,95
Dispos. Hero	DA	59,95
Dog Fight	DA 89,95	64,95
Dracula	DA 79,95	
Dune 2	DV	49,95
Dynatech	DV 67,95	57,95
Eish. Manager	DV 74,95	69,95
Euro Soccer	DA	49,95
Eye of Beholder 3	DV 79,95	
Fantasy Empires	DA x69,95	
Flashback	DV 67,95	62,95
Flugsimulator 5.0	DV x114,95	
Forgotten Castles	DV x79,95	
Form. 1 Grand Pr.	DA 84,95	74,95
Freddy Pharkas	DV 64,95	
Goblins 3	DV 79,95	x69,95
Gunship 2000	DA 84,95	62,95
Hired Guns	DA x79,95	64,95
History Line 14-18	DV 69,95	69,95

Titel	PC	Amiga
Humans Race	DV 49,95	49,95
Indy 4 Adventure	DV 82,95	77,95
Inca 1	DV 89,95	
Kingmaker	DV x69,95	x69,95
Kings Quest 6	DV 79,95	x59,95
Larry 6	DV x79,95	
Legend of Kyrand.	DV 64,95	59,95
Lemmings 2	DA 79,95	62,95
Lionheart	DA	52,95
Lollypop	DA x74,95	
	DA	59,95

Titel	PC	Amiga
Aufschwung Ost	DV x69,95	x59,95
Magic of Endoria	DV x79,95	x69,95
Railway Challenge	DV x64,95	

Titel	PC	Amiga
Mad News	DV x79,95	x69,95
Magic of Endoria	DV 79,95	69,95
Morph	DA	49,95
One Step Beyond	DA 54,95	54,95
Pacific Strike	DA x84,95	
Pinball Dreams	DA 59,95	
Premier Manager	DA x69,95	x69,95
Prince of Persia 2	DA 67,95	
Protostar	DV 79,95	
Ragnarok	DV 87,95	x79,95
Return of Phant.	DV x89,95	
Return to Zorck	DA 79,95	
Sam & Max	DA x69,95	
Sens. Soccer 92/93	DV 59,95	49,95
Seal Team	DA 79,95	
Schatz Silbersee	DV 89,95	x79,95
Shadow Caster	DA 79,95	
Silver Ball	DA x59,95	
Soccer Kid	DA	59,95
Space Hulk	DA 79,95	64,95
Streetfighter 2	DA 59,95	49,95
Strike Command.		
und Speech	DA 119,95	
Strike Command.	DA 84,95	
StrikeCom.Speech	DA 39,95	
Strike Com. Oper.	DA 42,95	
Syndicate	DV 77,95	59,95
Syndicate Mission	DV x39,95	
Tornado	DA 77,95	x59,95
Transarctica	DV 57,95	54,95
Turrican 2	DA x69,95	
Twilight 2000	DV 89,95	x69,95
Ultima 7 Part 2	DA 77,95	
Ultima 8	DA x89,95	
Ultima 8 Speech	DA x39,95	
Uridium 2	DA	59,95
Walker	DA	62,95

Titel	PC	Amiga
Wallstreet Manag.	DV 79,95	
Warlords 2	EV 79,95	
When Worlds War	DA 79,95	x69,95
World of Legends	DA 59,95	x54,95
X - Wing und		
X-Wing Data 1	DA 119,95	
X-Wing	DA 79,95	
X-Wing Upgrade	DV 59,95	
B-Wing (Data 2)	DA x39,95	
Zeppelin	DV x79,95	
Zool 2	DA 54,95	54,95

CD - ROM Titel	PC	Amiga
Burultime	DV x79,95	
Burning Steel	DV x84,95	
Day of Tentacle	DV x99,95	
Der Patrizier	DV 82,95	
Goblins 3	DV 99,95	
History Line 14-18	DV 67,95	
Inca 2	DV x109,95	
Jurassic Park	DV x69,95	
Labyrinth of Time	DA x79,95	
Leg. of Kyrandia	DA 64,95	
Lost in Time	DV 99,95	
Protostar	EV x79,95	
Rebel Assault	DA x84,95	
Return of Phantom	DA 114,95	
Return to Zorc	DA 84,95	
Strike Command.	DA x84,95	
Turrican 2	DA x59,95	

Sonderangebot solange Vorrat reicht		
B-17 Flying Fortr.	DA 49,95	
Dog Fight	DA 49,95	
ATAC	DA 49,95	
Special Forces	DA 49,95	
oder 2 Spiele aus diesen 4 Titeln für zusammen		94,95
Hook	DA 29,95	
Ringworld	EV 29,95	
Strike Commander	DA 69,95	
Freddy Pharkas	DV 57,95	
Lost Vikings	DV 69,95	
Sim Life 1,5 MB	DV	69,95
Budokan	DA 39,95	39,95
Terminator 2	DA 29,95	29,95
Jack Nickl. Golf	DA 39,95	39,95
Prince Persia I	DA 39,95	39,95
Trivial Pursuit	DV 39,95	39,95
Populus 1+ Data	DA 49,95	49,95
WWF I	DA 29,95	
LHX Chopper	DA 49,95	

DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = deutsche Anleitung / EV = Englische Version / i.V. = in Vorbereitung

Die mit X gekennzeichneten Spiele waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig.

Zahlungsbedingungen: Vorkasse 5,50,- / Nachnahme 9,- zzgl. Nachnahmegebühr / Ausland nur Vorkasse 18,-

Druckfehler vorbehalten



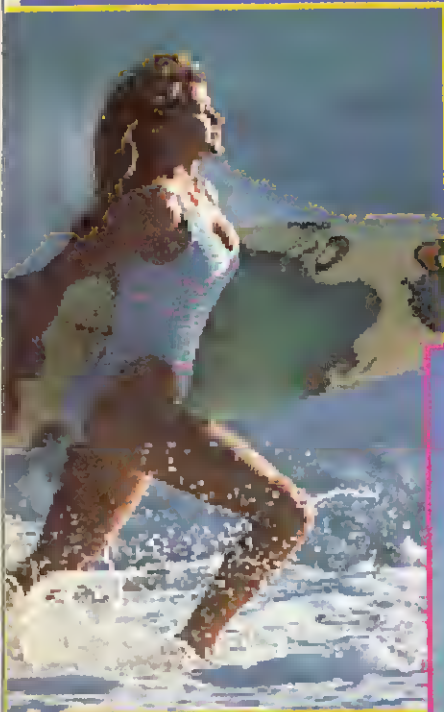
dete Bob Bates die Firma Legend Entertainment – Legend bringt ausschließlich Adventure-Spiele auf den Markt, die zwar mit Grafik, Sound und Mausunterstützung aufwarten, aber vom Grundprinzip aus den Infocom-Textadventures basieren. Adventure-Freunden mit einer Phobie vor Mäusen bieten die Legend-Titel eine exzellente Alternative zu den Icon-Klickereien von Sierra und LucasArts. Sind King's Quest und Monkey Island Semi-Trickfilme, lassen sich die Legend-Adventures mit illustrierten Romanen vergleichen. Bisher sind sechs Adventures bei Legend erschienen, drei entstammen der Feder von Bob Bates höchstpersönlich: Die spannende Science-fiction-Geschichte Gateway

## Steve Meretzky

Steve Meretzky (Jahrgang '57) ist der Meister des wirren und abgedrehten Humors – dieses hat er unter anderem mit *Leather Goddesses of Phobos*, *Planetfall* und als Co-Autor von *Hitchhiker's Guide* bewiesen – die Meretzky-Titel waren neben *Zork* die meistverkauften Intocom-Spiele. Nach dem Grafik-Adventure-Ausrutscher *Leather Goddesses of Phobos 2: Gas Pump Girls Meet The Pulsating Inconvenience from Planet X* befürchtete man, Steve Meretzky hätte seine Genialität verloren – doch Bob Bates' Firma Legend gab Steve Meretzky wieder Auftrieb, er konnte seine Talente doch in die Neuzeit retten: In den Legend-Spielen *Spellcasting 101: Sorcerer Get All The Girls*, *Spellcasting 201: The Sorcerer's Appliance* und *Spellcasting 301: Spring Break*



Floyds Vater:  
Steve Meretzky

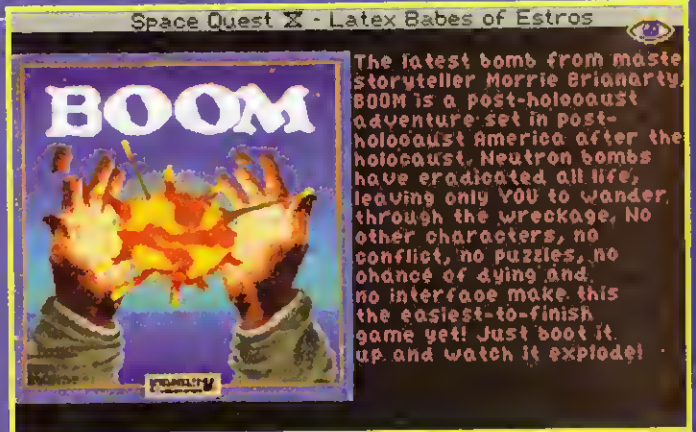


Spellcasting 301:  
VGA-Mädels feiern  
den "Spring Break"

fand kürzlich in Gateway 2 einen würdigen Nachfolger und das Legend-Meisterstück im Rittergewand *Erik the Unready* parodiert von "Ster Trek" bis *Zork* alles, was Computerspieler lieben.

Besonders bemerkenswert ist, daß die Legend-Spiele heute von Accolade vertrieben werden: Accolade wurde bekanntlich von unzufriedenen Mitarbeitern der jetzigen Infocom-Mutter Activision gegründet – gewisse Parallelen zur Legend-Entstehungsgeschichte sind unverkennbar.

wandelt der Spieler, alias Ernie Eaglebeak, durch eine verrückte Studentenwelt voller Zauberei und Wollust. Wie schon bei *Leather Goddesses* darf der Spieler vom jugendfreien "Nice" in den anzüglichen "Naughty"-Modus wechseln. Steve Meretzky half auch



Brian Moriarty's Loom wurde sogar in anderen Computerspielen gewürdigt. Hier erweisen die "Two Guys from Andromeda" in Space Quest 4 ihre Referenz

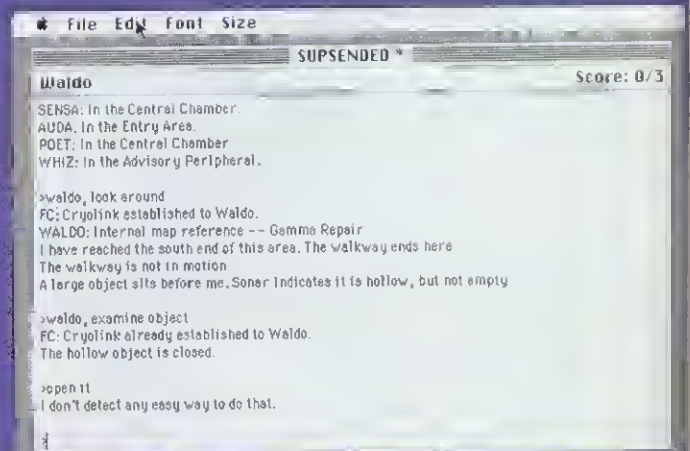
der Adventure-Konkurrenz auf die Sprünge: Er verfaßte für Microprose eine *Rex Nebular*-Kurzgeschichte, die allen Spielen beigelegt wurde. Das Handbuch war gut, das *Rex Nebular*-Spiel nicht – aber darauf hatte Steve Meretzky keinen Einfluß.

## Michael Berlyn

Mit *Suspended* schuf Michael Berlyn eines der ganz großen Intocom-Meisterwerke. Die düstere Science-fiction-Geschichte, in welcher der Spieler in einem unterirdischen Komplex mit sechs Robotern die Kontrolle über eine Großstadt (von der Sauerstoffzufuhr bis zum Transportsystem) ausübt, gilt als eines der schwersten und interessantesten Adventures überhaupt. Aber auch die weiteren Werke für Infocom waren originell und spannend: Das Expeditionsdrama *Infidel* oder die Schatzsuche *Cuthroats* sind Beispiele für Berlyns Kreativität – die blieb der Spieleszene auch

men mit Interplay Productions (*Bard's Tale*, *Battle Chess*) ein verrücktes Grafik-Adventure ab: *Tass Times in Tonetown* versetzte den Spieler in eine abstruse Parallelwelt, in der ein Hund als Chefreporter agiert und Hula-Reiten der letzte Modeschrei sind. Man ist eben total "tass". Leider lockte *Tass Times in Tonetown* zwar mit bunten Symbolen und einer Maus- bzw. Joysticksteuerung, aber der unumgängliche Parser war mit simplen Zweiwortkommandos fast schon überfordert.

Accolade war die nächste (und bisher letzte) Station in der Karriere von Michael Berlyn: Im Adventure *Alternate Destiny* wurde der Spieler von seinem Fernseher angesprochen und fand sich, ähnlich wie bei *Tass Times*, in einer etwas sonderbaren Welt voller Monster und Mutationen wieder. Leider blieb diesem interessanten Adventure im Sierra-orientierten EGA-Gratigewand der kommerzielle Erfolg versagt. Den holt Michael Berlyn zur Zeit mit seinem aktuel-



Suspended: Der beste interaktive Sci-Fi-Thriller?

nach dem vorzeitigen Absprung von Infocom erhalten. Nach der Fertigstellung von *Cuthroats* wechselte Berlyn zu Activision und lieferte zusam-

men Werk nach: Das Jump & Run um Rotluchs *Bubsy* für Mega Drive und Super Nintendo ist die Schöpfung von Michael Berlyn. Er ist dem



Mo-Do 8H30-12H30 13H30-17H30  
Fr 7H30-12H30 13H30-16H30

SUPER NES USA		SUPER FAMICOM JAP		SUPER NINTENDO EUR		MEGA DRIVE	
Super NES USA + 1 Stick + RGB Kabel	199.-	Konsola SuperFamicom + RGB Kabel	399.-	Addams Family 2	119.-	Konsole MEGA 2	199.-
Super NES USA + 2 Sticks + RGB Kabel + Mario 4	299.-	NEUHEITEN a. A.		Alien 3	109.-	Japan Adaptor	19.-
US/JP SFX Adaptor	29.-	Aero The Acrobat	a. A.	Asterix	99.-	Universal Adaptor	39.-
Universal Adaptor	39.-	Aladdin	179.-	Blues Brothers	129.-	Aladdin (EUR)	109.-
Action Replay Pro	409.90	Art Of Fighting	189.-	Bulls vs Blazers	109.-	Asterix (EUR)	119.-
NEUHEITEN a. A.		Dragon Ball Z 3	a. A.	B.O.B	109.-	Best of the best	129.-
Actraiser 2	a. A.	Flash-Back	a. A.	Empire Strikes back	a. A.	Block Out (JP)	29.-
Aladdin	a. A.	Goemon 2	a. A.	F1 Pole Position	119.-	Bubsy	99.-
Cliffhanger	a. A.	Human GP 2	a. A.	Fighting Spirit	139.-	Bulls vs Blazers	109.-
Cool Spot	119.-	Lemmings 2	a. A.	Jimmy Connors	129.-	Davis Cup Tennis (USA)	109.-
Dracula	a. A.	NBA Pro Basket 94	a. A.	Joe & Mac	119.-	Dinosaurs for Hire (USA)	99.-
Equinox	139.-	Ramna 1/2 3	179.-	Jurassic Park	129.-	Donald Quack Shot	39.-
Evo	129.-	Rockman X	a. A.	Lemmings	139.-	Double Dragon 3 (EUR)	99.-
GP 1	139.-	R-Type	a. A.	Lost Vikings	119.-	Dracula	e. A.
Lamborghini	a. A.	Rushing Beat 3	a. A.	Mario Collaction	99.-	F1 Circus (JP)	39.-
Lethal Enforcers	a. A.	Solstice 2	189.-	Mortal Kombat	129.-	F1 Racing	109.-
Might & Magic III	a. A.	Super Hockey 94	a. A.	Mr Nuts	a. A.	F22 Interceptor (JP)	49.-
Run Saber	a. A.	Super Puyo Puyo	a. A.	NHLPA Hockey	129.-	Fatal Fury (JP)	79.-
Secret of Mana	a. A.	Super Star Wars 2	a. A.	Nigel Mansell	129.-	FIFA International Soccer	a. A.
Sim Ant	a. A.	Tetris Butou Gaiden	a. A.	Pocky & Rocky	119.-	Flash Back (EUR)	109.-
Sunset Riders	a. A.	TMNT Mutant	a. A.	Ramne 1/2 2	e. A.	Formula 1	109.-
S. Empires Strike Back	129.-	Top Racer 2	a. A.	Spiderman X Men	119.-	Hook	129.-
Zombies a. m. N.	139.-	Axelay	69.-	Star Wing	99.-	Jordan vs Bird (US)	49.-
Amazing Tennis	99.-	Beseball 2020	89.-	Street Fighter 2 Turbo	129.-	Jungle Book	a. A.
Battle Toads	119.-	Batman Returns	79.-	Striker (Cantona)	119.-	Jungle Strike (EUR)	109.-
Bubsy	99.-	Brass Number	75.-	Super Mario All Stars	99.-	Jurassic Park (US)	109.-
Cybernator	109.-	Castlevania 4	69.-	Wid League Basket Ball	109.-	J. Madden 92 (US)	49.-
Desert Strika	99.-	Contra Spirit	75.-	World Class Rugby	139.-	Land Stalker (US)	119.-
Dungeon Master	159.-	Dead Dance	99.-	X Men	119.-	Master of Monster	29.-
Fetal Fury	109.-	Dragon Ball Z2 (lim)	149.-	Young Martin	a. A.	Mickey & Donald (JP)	79.-
Final Fight	89.-	Final Fantasy 5	169.-	GAME BOY		Mortal Kombat (EUR)	109.-
Ghoul's & Ghosts	69.-	Final Fight 2	79.-	Final Fantasy Legend 3	89.-	NBA All Star Challenge	109.-
Goof Troop	119.-	Mario & Wario	139.-	Lemmings	65.-	NHL Hockey 94 (4 Sp)	119.-
Lost Vikings	119.-	Nigel Mansell (K. JP)	119.-	Mortal Kombat	69.-	Nigel Mansell	109.-
Mario is Missing	119.-	Pop 'n Twin Be	119.-	Universal Soldier	63.-	Rocket Knight Adv (JP/Eur)	99.-
Mechwarrior	129.-	Prince Of Persia	49.-	MEGA CD		Shining Force (EUR)	109.-
Robocop vs Terminator	129.-	Ramna 1/2 1	129.-	Mega CD 2 (Ohna Spiel)	499.-	Sonic	29.-
Rock 'N Roll Racing	129.-	Ramna 1/2 2	149.-	CD X PRO Converter	109.-	Sonic 2	59.-
Rocky Rodent	139.-	Rocketeer	49.-	Cool Spot (US)	a. A.	Street Fighter 2'	139.-
R-Type	69.-	Royal Conquest	59.-	Dracula	99.-	The Ottifants	95.-
Sim City	125.-	Rushing Beat	49.-	Dune (EUR)	a. A.	Thunderforce 3	49.-
Sim Earth	139.-	Rushing Beat 2	79.-	Final Fight (JP)	69.-	Tiny Toon (EUR)	99.-
Sonic Blastman	119.-	Seiken den Setsu	159.-	Joe Montane	a. A.	Toe Jam & Earl (JP)	39.-
Star Fox	109.-	(Legend of Star Sword 2)		Jurassic Park	a. A.	Undeadline	29.-
Street Fighter 2 Turbo	109.-	Soul Blader (lim. I)	59.-	Prince of Persie (JP)	69.-	Winter Olympics	119.-
Super Bomberman		Ster Fox	89.-	Silpheed (JP)	109.-	Wonderboy 3 (JP)	39.-
+ Multitap	109.-	Ster Wars	109.-	Sonic (JP)	109.-	X Men	109.-
The 7th Saga	129.-	Street Fighter 2 Turbo	119.-	Weihnachten Pack		Zombies e. m. N.	109.-
Turrican	109.-	Super Volleyball 2	139.-	MegaDrive 2 + Aladdin			
Utopia	129.-	Valken (Cybernator)	109.-	299.-			
Yoshi Cooky	119.-	World Heroes	139.-				
YS III	79.-	AMIGA CD 32	a. A.				

Alle Spiele in europäischer (EUR), amerikanischer (USA) oder japanischer (JP) Version

Bestellformular CHRONOSERVICE Versandhandels GMBH Langgasse 5 61267 Neu Anspach

[illegible]

Kunden-Nr. : ..... Tel. : ..... Geburtsdatum : .....

Name : ..... Vorname : .....

**Anschrift :**

Postleitzahl : ..... Eurocheck (Bis DEM 400) : ☐ Per Nachnahme : ☐

Unterschrift

\* Porto Inland DM 7 + DM 3 per Nachnahme Gebühr  
Ausland nur Vorkasse DM 18

Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

Bestellungen vor 16:00 Uhr werden noch am selben Tag abgeschickt.





**Erik the Unready: Bob Bates** bewahrt mit seiner Firma **Legend** den Geist von Infocom — die Adventures sind witzig, spannend, logisch und bieten einen talentierten Parser



**Steven Spielberg** hatte die Idee zu Brian Moriartys neuem Werk **The Dig**

**Balance of the Planet**, Loom bei einer Umfrage des amerikanischen Fachmagazins "Computer Strategy Plus" als eines seiner persönlichen Lieblingsspiele und "wegweisend" für die Spiele der Zukunft. Das aktuelle Projekt von Brian Moriarty könnte sein bisher größter Erfolg werden: Zur Zeit wird der letzte Schliff an **The Dig** vorgenommen. Die düstere Endzeitgeschichte nach einer Drehbuchvorlage von Steven Spielberg erscheint in Kürze bei LucasArts.

## Return to Infocom?

Einmal im Jahr organisiert Chris Crawford, Herausgeber des vierteljährlichen "Journal of Interactive Entertainment Design", die "Computer Game Developers' Conference" (kurz: DevCon). 1993 trafen sich im Westin Hotel in Santa Clara, Kalifornien, so berühmte Namen wie Noah "LucasArts" Falstein, Mark "Empire" Baldwin, Sid "Microprose" Meier, Dani "M.U.L.E." Buntin und Trip

Adventure-Genre untreu geworden und zeichnet bei seinem ersten Seitensprung für das Spieldesign verantwortlich.

## Brian Moriarty

Dem jungen Brian Moriarty (Spitzname "Professor") gelang gleich mit seinem Infocom-Debüt **Wishbringer**, einem

Fantasy-Märchen um einen Postboten, ein riesiger Verkaufserfolg. Seine besondere Begabung als "Storyteller" stellte er einige Jahre später mit dem anspruchsvollen Infocom Plus-Titel **Trinity** unter Beweis. Als es um Infocom still wurde, wechselte Brian Moriarty zu den Computerkünstlern von George Lucas und entwickelte **Loom**. Das Fantasy-Adventure

um den jungen Bobin konnte komplett mit der Maus gesteuert werden und verwöhnte den Spieler mit einer zauberhaften Geschichte und schöner Grafik. Leider war **Loom** sehr einfach und schnell durchgespielt — trotzdem nannte Chris Crawford, Autor des Buches "The Art of Computer Game Design" und selbst erfolgreicher Spiele-Designer (**Balance of Power**,

## Problemlösungen

## Magic Line

Ihr Spezialist für Adventure- und Rollenspiele

Wir bieten Ihnen unter anderem Komplettlösungen (auch Deutsch), Plänen und Erläuterungen für die wichtigsten Spiele dieser AM!

Abandoned Places 1 & 2	Heindall	Police Quest 3
Alone in the Dark 1 & 2	Hook	Prophecy of the Shadow
Amazon	Indiana Jones 3 & 4	Quest for Glory 3
Amberstar	Innocent until caught	Return of the Phantom
Betrayal at Krondor	Ishar 1 & 2	Return to Zork
Blue Force	Kathedrale, die	Rex Nebular
Buck Rogers 2	King's Quest 5 & 6	Ringworld
Challenge of Realms	Lands of Lore	Robin Hood Adventure
Cruise for a Corpse	Laura Bow 2	Shadowcaster
Curse of Enchantia	Legacy	Schatz im Silbersee
Darksound	Legend 1 & 2	Sherlock Holmes
Darksun	Legend of Kyandia	Simon the Sorcerer
Daughter of Serpents	Legends of Valour	Space Quest 4 & 5
Day of the Tentacle	Loom	Spirit of Adventure
Dungeon Master	Lost in Time	Star Trek Adventure (25th)
Eco Quest 1 & 2	Lure of the Temptress	Ultima 6, 7 & 7/2, Teil
Elvira 1 & 2	Might and Magic 3, 4 & 5	Ultima Underworld 1 & 2
Eternam	Monkey Island 1 & 2	Veil of Darkness
Eye of the Beholder 1, 2, & 3	Obitus	Waxworks
Freddy Pharkas	Peppers Adventure in Time	Ween
Goblins 2 & 3	Planet 9 from outer Space	Wizardry 6 & 7

Preis für ein Lösungsheft 20 DM. Bei Abnahme von drei Heften entfällt Nachnahmegebühr

**Jetzt neu .... Jetzt neu .... Jetzt neu .... Jetzt neu**

!!! Wir führen ab sofort auch Computerspiele für Amiga, PC & CD-Rom !!!  
Hier ein Auszug aus unserem reichhaltigen Angebot:

Amiga	IBM	IBM	IBM
Abandoned Places 2	79,90	Aces over Europe	85,90
Ambermoon	89,90	Alone in the Dark 2	95,90
Elite 2	69,90	Darksun	79,90
Goblins 2	89,90	Day of the Tentacle	89,90
Hired Guns	69,90	Dungeon Hack	85,90
Ishar 2	65,90	Gabriel Knight	95,90
Jurassic Park	65,90	Goblins 3	89,90
Kingmaker	69,90	Elite 2	89,90
King's Quest 6	79,90	Forgotten Castle	95,90
Legend of Kyandia	55,90	Inca 2	99,90
Mortal Kombat	79,90	Innocent until caught	1. V.
Schatz im Silbersee	79,90	Kingmaker	85,90
Simon the Sorcerer	75,90	Leisure Suit Larry 6	95,90
Spacehulk	69,90	Lost in Time	89,90
Syndicate	69,90	Mortal Kombat	69,90
Turrican 3	59,90	Police Quest 4	95,90
Uridium 2	69,90	Privateer-Zusatzset	119,90
Wizardry 7	85,90	Quest for Glory 4	95,90
Zool 2	49,90	Return of the Phantom	89,90

Unser spezielles Angebot: **7 %** Nachlass beim Kauf eines Spieles und des dazugehörigen Lösungsheftes !!!

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Angebot. Fragen Sie uns nach weiteren Titeln oder fordern Sie unsere Gesamtskizze an (nur gegen frankierten Rückumschlag). Versandkosten: Vorkasse 3 DM, Nachnahme 10 DM (Ausland 25 DM), ab 200 DM versandkostenfrei. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

**Magic Line** Tel/Fax.: 030/3918495  
Markus Müller  
Gerhardstr. 2  
10557 Berlin



Markus B. 21 Jahre

**Ich bin  
„Kein Henker  
am Lenker“**

„Mit Raserei und Prohlerie hinterm Steuer hab' ich nichts am Hut. Ich will onkommen und zwor sicher, ohne Streß und Nerverei. Dovon loß' ich mich nicht obbringen.“

## Interessiert?

Die Aktion Junge Fahrer der Deutschen Verkehrswocht befoßt sich mit der überdurchschnittlichen Unfallgefährdung junger Autofahrer und holt interessantes Informationsmaterial für Sie bereit.

☐ Bitte schicken Sie mir Informationsmaterial

Absender:

Aktion Junge Fahrer  
Am Ponnocker 2  
5309 Meckenheim





Return to Zork: Keine Rückkehr zu alten Tugenden

"3DO" Hawkins um die Zukunft der Computer- und Videospiele zu erörtern. Einer der interessantesten Momente der DevCon geschah allerdings außerhalb des geplanten Vortragsprogramms: Die "Secret Masters of Infocom" feierten an der Hoteibar eine feuchtfröhliche Wiedervereinigung. Wer außer Bob Bates, Steve Meretzky, und Brian Moriarty noch an diesem denkwürdigen Ereignis teilnahm, ist unklar. Fest steht jedoch, daß die Infocomler sich auch weiterhin alljährlich bei der DevCon treffen wollen und wehmütig den guten alten Zeiten nachtrauern, als das Textadventure noch der König aller Spiele war. Allerdings erklärten die "Secret Masters" eine friedliche Koexistenz mit Full Motion Video. Außerdem ließ Bob Bates in einem Interview mit dem US-Computermagazin "Computer Strategy Plus" anmerken, daß er wieder Kon-

takt mit einigen alten Infocom-Autoren aufgenommen hat. Er schloß es in dem Interview nicht aus, daß in naher Zukunft weitere Legend-Spiele ehemaliger Infocom-Storyteller erscheinen. Eindeutig bestätigt hat er es allerdings auch nicht.

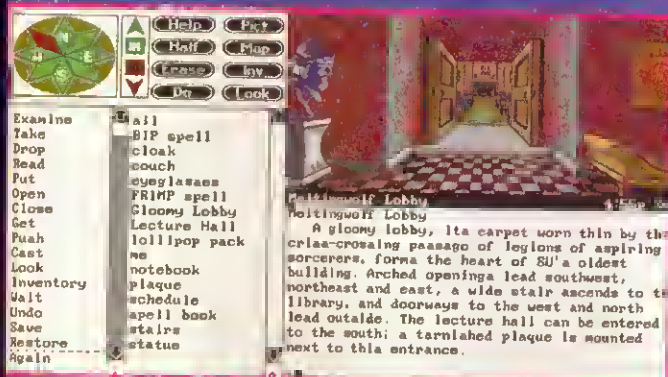
## Return to Zork?

Nach Zork 1 bis 3, Beyond Zork und Zork Zero ist Return to Zork der sechste Titel um das "Great Underground Empire" und erschien kürzlich unter dem Infocom-Label. Leider hat Return to Zork aber auch rein gar nichts mit den früheren Infocom-Werken gemeinsam. Die Video-Animationen der CD-ROM-Version sorgen zwar kurzzeitig für Vergnügen, doch des Spiel selbst trägt die Namen "Zork" und "Infocom" zu Unrecht. Hier treibt Activision ein böses Spiel – laßt Infocom in Frieden ruhen. js

Wer hätte das gedacht: Der Vater von Rotluchs Bubsy ist ein Ex-Infocomler



Wer schreibt, wer bleibt: Das typische Gewand für Legend-Spiele



# dynamic soft

Tel: 07733/3366

AMIGA P C		AMIGA P C	
Alles over Europe	75,90	Lost Vikings DV	66,90
Alien 3	47,90	Maniac Mansion 2 DV	81,90
Anstoss DV	64,90 64,90	Mortal Kombat	53,90 59,90
Bazooka Sue DV	75,90	NHL Hockey	77,90
Bobs Bad Day	55,90	Penthouse Deluxe DV	53,90 53,90
Body Blows	49,90 55,90	Pirates Gold DV	86,90
Body Blows Galactic	49,90	Privateer	81,90
Burntime DV	66,90 77,90	Privateer Speech P.	38,90
Chaos Engine	49,90	Simon t.Sorcerer DV	83,90
Creepers	47,90	Soccer Kid	55,90
Cristoph Kolumb.DV	71,90 77,90	Starlord	86,90
D.Schatz i.Silb.DV	83,90	Streetfighter 2	55,90 60,90
Die Siedler DV	75,90 75,90	Strike Commander	81,90
Eishockey Manag.DV	71,90 77,90	Strike Co.Tactic.Op.	38,90
Elite 2-Frontier DV	53,90 64,90	Subwar 2050	88,90
F-117 A Nighthawk	66,90 90,90	Syndicate DV	64,90 79,90
Flashback DV	60,90 69,90	T.F.X.	83,90
Flugsimulator 6 DV	111,90	Turrican 3 / 2	47,90 64,90
Gunship 2000	65,90 88,90	Ultima 8 - Pagan	81,90
Hattrick! DV	64,90 77,90	Uridium 2	60,90
Hired Guns	64,90	Wing Commander DV	39,90
Indiana Jones 4 DV	77,90 83,90	Wing Com.Academy	63,90
Jurassic Park	53,90 64,90	X Wing	83,90
Kingmaker DV	66,90 66,90	X Wing Upgrade DV	55,90
Larry 6 DV	75,90	Yo! Joe!	55,90 60,90
Lothar Matthäus DV	66,90 66,90	Zool	47,90 55,90
Lotus Turbo 3	49,90 60,90	Zool 2	47,90

Versandk.: Vorkasse DM 6,00 / Nachnahme DM 9,00

dynamic soft - Schwarzwaldstr. 2 - 78259 EHINGEN

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

## NovateK MEDIEN SERVICE

Kürfürstend. 1, 45138 Essen  
Tel. 02 01-27 06 95, Fax. 02 01-27 06 95

Bürozeiten: Mo. - Fr. von 10.00 Uhr - 18.00 Uhr, 15.00 Uhr - 17.00 Uhr

## PC- UND AMIGA-SOFTWARE

Titel	Amiga	PC	Version
1869	69,-	79,-	Deutsch
A Train	69,-	79,-	Deutsch
Beauty and the Beast		79,-	Englisch
Alien 3	49,-		dt. Anleitung
Jurassic Park		59,-	dt. Anleitung
F117 a Nighthawk	69,-		dt. Anleitung
Indianer Jones 4	59,-	79,-	Deutsch
Das Schwarze Auge	69,-	79,-	Deutsch
Air Force Commander	59,-		dt. Anleitung
Global Gladiators	49,-		dt. Anleitung
Die Siedler	79,-		Deutsch
Alone in the dark 2		89,-	dt. Anleitung

## CD ROM

Titel	Preis	Version
Day of Tentacle	89,-	dt. Version
History Line 1914-1918	69,-	dt. Version
Der Praktizer	89,-	dt. Version
Dune	89,-	dt. Version

## SUPER NINTENDO

Titel	Preis	Version
Rest of the Best	119,-	dt. Anleitung
Blues Brothers	139,-	dt. Anleitung
Congos Caper	99,-	dt. Anleitung
King Arthurs World	119,-	dt. Anleitung
Shanghai 2	129,-	dt. Anleitung

Gesamtkatalog gegen eine Schutzgebühr von 5,- DM anfordern, die beim Kauf verrechnet werden  
Versandkosten: Nachnahme zzgl. 9,- DM oder Eurochecks bis 400,- DM. Ab 200,- DM versandkostenfrei.

## WIR REPARIEREN IHREN COMPUTER

Amiga, PC, C 64, Monitore, Drucker und was sonst noch defekt ist!

### NUTZEN SIE UNSEREN SUPERSERVICE!

Wir holen Ihren defekten Computer zu Hause ab und wir bringen ihn repariert mit Garantie wieder zurück ohne großen Aufpreis.

RUFEN SIE UNS AN!

**HOTLINE 02 01 / 27 06 95**

Alle Bestellungen, die montags in der Zeit von 11.00 bis 12.00 Uhr bei uns telefonisch eingehen, erhalten 10 % Nachlaß!



**Prrrrffzzz!!!**

Deutschland im Fäkalieber:  
Biedere Comic-Saubermänner  
wie Mickey Mouse, Donald  
Duck, Asterix und Lucky Luke  
haben vorerst ausgedient. Der  
neue Star am bundesdeut-  
schen Comic-Firmament ist 12  
Jahre alt, rotzfrech, hinterlistig  
und macht seinem

**Stänkern  
verboten!**



Namen alle  
Ehre. Das klei-  
ne Arschloch  
nimmt alles  
aufs Korn,  
was dem  
braven Bür-  
ger lieb und  
heilig ist. Ob sich  
der Analanarcho mit  
der Kirche anlegt, einer  
verkrusteten Oberärzte-  
schaft den Halbgott-Nim-  
bus raubt oder mit jeder  
Sprechblase die Grenzen  
des "guten" (sprich bür-  
gerlichen) Geschmacks

überschreitet, unsere Lacher  
sind ihm auf alle Fälle sicher.  
Der Holzhammerhumor hat  
Methode: Kurz nach jedem

herzhaften Brüller folgt die ern-  
ste Ernüchterung. Der Satyr  
der Satire furzt nicht nur einen  
Gag nach dem anderen aus

**HEAD  
WARE**

**Am Arsch**

Titel	Verlag	ISBN	Zirka-Preis
Kleines Arschloch	Eichborn-Verlag	3-8218-3000-X	19,80 Mark
Kleines Arschloch kehrt zurück	Eichborn-Verlag	3-8218-2999-0	19,80 Mark
Der alte Sack...	Eichborn-Verlag	3-8218-2987-7	24,80 Mark
Schöner Leben...	Eichborn-Verlag	3-8218-2993-1	24,80 Mark

**Dragonlance 94**  
13 Großformatbilder in Farbe (Posterqualität)  
**24,-DM**  
(+ Versandkosten)  
Wir führen auch Computer-  
Brett- & Rollenspiele  
(SF/Fantasy, Lin & Th, ... behör)  
**PLAYSOFT** Teichweg 6, 35043 Marburg  
Tel.: 06421-481972, 481316, Fax: 47526  
Neuer Versandkatalog gegen 6,- DM in Briefmarken  
TBR-Pennzeichen sind abgegraben Warenzeichen der Firma TSR Inc.

**Okay Soft**  
Inh. Markus Wilmshofer  
Am Graben 2 92557 Weiding  
Tel. 09674-1279 Fax 1294  
hotline news -8405

PC	AMIGA
1869	DV 81,90 67,90
Batrayal at Kronor	DV 72,90 47,90
Body Blows	DA 59,90 63,90
Burntime	DV 75,90 63,90
Day of Tentacle	DV 87,90 67,90
Dar Patrizier	DV 81,90 69,90
Eishockey Manager	DV 79,90 69,90
Elita II	DV 66,90 52,90
Even more Incred. Mach.	66,90
Flashback	DV 66,90 59,90
Flugsimulator 5.0	87,90 52,90
Goal (Kick off 3)	DA 72,90 63,90
Gunship 2000	DA 86,90 64,90
Hannibal	DV 79,90 77,90
Indiana Jones IV	DV 86,90 77,90
Indy Car Racing	73,90
Jurassic Park	DV 70,90 59,90
Kasparovs Gamebit	DA 76,90
Labyrinth of Time - CD	69,90
Larry 6	77,90
Legend of Kyrandia	DV 66,90 59,90
Learnings II	DA 79,90 59,90
Lost in Time	DV 87,90
Lost Vikings	DA 82,90 69,90
Mad Dog Mc Gies - CD	80,90
Master of Orion	79,90
Night - Magic 5	DV 86,90
One Step Beyond	DA 42,90 40,90
Pinball Dreams	DA 64,90 49,90
Police Duest 4	69,90
Prime Mover	DA 54,90
Prince of Persia 2	DA 66,90
Privateer	DA 81,90
Speech Pack	DA 39,90
Sensible Soccer 92/93	DA 57,90 48,90
Shadow Caster	DA 71,90
Starlord (Microprose)	79,90
Strike Commander	DA 86,90
Speech Pack	DA 41,90
Tactical Dper.	DA 41,90
Superfrog	DV 77,90 48,90
Syndicate	DV 61,90 60,90
Take a Break Pinball	DV 76,90
Terminator Rampage	DA 77,90
War in the Gulf	DV 77,90 69,90
Wing Com. Academy	DA 65,90
X-Wing	DA 87,90
Upgrada	DV 57,90

**KÜSTE UND  
MEHR**

Die Küstenlandschaften von Nord-  
und Ostsee mit ihrer unvergleich-  
lichen Tier- und Pflanzenwelt zu  
schützen, heißt auch, sie begreifen  
und hautnah erleben lernen. Mehr  
sagt Ihnen unser Info  
"Naturschutz an der Küste".



**Info-Coupon**

(bitte an untenstehende Adresse senden)

Ja, ich möchte das Info  
"Naturschutz an der Küste" haben.  
3,- DM in Briefmarken liegen bei.

Name, Vorname \_\_\_\_\_  
Straße \_\_\_\_\_  
PLZ, Ort \_\_\_\_\_



NABU  
Postfach 30 10 54  
53190 Bonn

**Soft & Hardware**

**Uhlmann & Eisermann GbR**

Drailindenstr. 17 · 04177 Leipzig · Tel. & Fax 03 41/4 78 77 81

	PC	Amiga		
Aces over Europe	OV * 79,00 DM	-	HD - Disketten 3,5" 100 % fehlerfrei	11,90 DM
Ambermoon	DV 73,00 DM	-	DD - Disketten 3,5" 100 % fehlerfrei	7,90 DM
Anstoss	DV * 66,00 DM	68,00 DM	Amiga 1200	669,00 DM
Turrican 3	OA - * 44,00 DM	-	externes Laufwerk Amiga	119,00 DM
Die Siedler	DV * 81,00 DM	* 81,00 DM	170 MB Festplatte ext. für Amiga 500 (+)	-
Elite 2	DV 68,00 DM	54,00 DM	8 MB RAM Option	579,00 DM
Lost in Time	DV 88,00 DM	-	Speichererweiterung 1,8 MB Amiga 500	179,00 DM
Return to Zork	DA 81,00 DM	-	Speichererweiterung 1 MB Amiga 500+	59,00 DM
Shadowcaster	DA 76,00 DM	-	Speichererweiterung A 600 1 MB	99,00 DM
T.F.X.	OA * 83,00 DM	-	CD ROM's ab - (z. B. Games DOS, Games Windows)	9,90 DM
* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar				
Wieder: Hard- u. Software auf Anfrage, eine Preiskiste schicken wir Ihnen gerne zu. Bitte System angeben				
Ladenverkauf: Montag - Freitag 10.00 - 18.00 Uhr				
Samstag 10.00 - 14.00 Uhr				
Versand: Nachnahme 9,- DM (22% Zahlkartengebühr) * Vorkasse (Scheck 16,- DM) * Ladepreise können variieren * Es gelten unsere AGB				
* Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten				
Mitsumi FX 001 Double Speed CD-ROM LW			429,00 DM	
Soundblaster pro +				
Mitsumi LU 005 S CD-ROM			499,00 DM	
Soundkarte mit Boxen				
(AdLib- u. Soundblaster kompatibel)			110,00 DM	
Soundblaster 16 ASP			399,00 DM	



dem gezeichneten Darm-  
ausgang, sondern regt  
zudem zum Nachdenken  
an. Mit nicht nachlassender  
Punktenpotenz hält das klei-  
ne Arschloch der verbiester-  
ten Gesellschaft den sozial-  
kritischen Spiegel vor die  
Nase. Aber mal von den tief-  
schürfenden Interpretations-  
versuchen abgesehen, macht  
die Lektüre der gesammelten  
Arschlochabenteuer einfach  
einen Heidenspaß. Mit extrem  
spitzer Feder setzte Comic-  
Zeichner Walter Moers den  
verbalen Giftspritzer in bislang  
zwei Bilderalben gekonnt in  
Szene. *Kleines Arschloch* und  
*Das kleine Arschloch kehrt*  
zurück gehören mittlerweile zur  
Pflichtlektüre eines jeden  
Kennisers. Wem das doppelte  
Arschloch nicht reicht, verab-  
reicht sich mit zwei weiteren  
Moers-Werken eine Extradröh-  
nung. In *Der alte Sack*, *ein*  
*kleines Arschloch*, und *andere*  
*Höhepunkte des Kapitalismus*  
stellt Moers unserem Rektum-  
rüpel einen grantigen Großva-  
ter zur Seite, der in Sachen  
bitterbösen Sprachwitz dem  
kleinen Arschloch in nichts

Wahlkreis 2	34.34	Wahlkreis 3	34.30	Wahlkreis 4	34.30	Wahlkreis 5	34.30
<p>Wir können (fast) jedes Spiel liefern. <b>Kostenlose Gesamtpreisliste mit frankiertem Freumachlag (10 DM)</b>  <b>erfordern</b> Vorstellungen möglich/Versand erfolgt sofort, sobald Spiel lieferbar Preisänderungen und          Irrtümer vorbehalten Jede Bestellung wird, wenn lieferbar, nach spätestens 18 Stunden verschickt. Es          gelten unsere AGB! <b>Wir wünschen allen unseren Kunden ein frohes Weihnachtstfest!!!</b></p>							
<b>Versandkosten Island:</b> Vorkasse (EC-Scheck, bar oder Überweisung) +7DM oder per Nachnahme +9DM				<b>Ausland:</b> nur Vorkasse +18DM			
<b>ab 250,- DM Bestellwert versandkostenfrei!</b> <b>ab 500,- DM 3% Skonto (Sammelbestellung für</b> <b>Freunde lohnt sich!)</b>				<b>BLITZ-SOFT</b> Postfach 1824 22808 Norderstedt Inhaber: R. von Ohlen			
<b>KONTOVERBINDUNG: Konto 7356 81-208</b> PGA Hamburg BLZ 200 100 20							



nachsteht. Abgerundet wird die höllisch gute Sammlung mit dem unverzichtbaren Ratgeber *Schöner Leben mit dem kleinen Arschloch*. mh

## Arschloch International

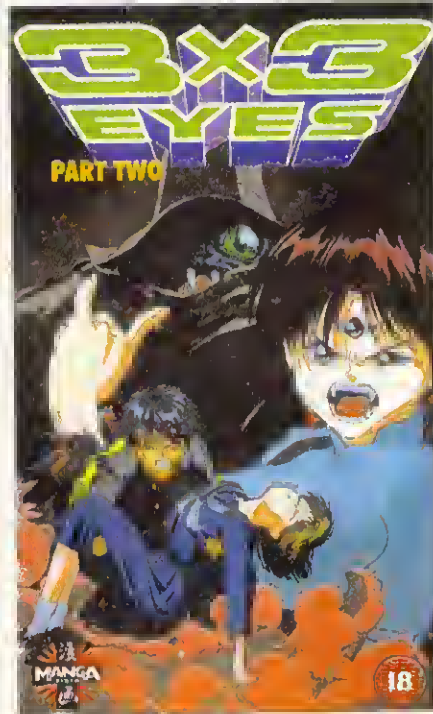
Wer übrigens seinen Nachbarn, Freunden und Verwandten im europäischen Ausland eine Freude machen will, kann das Erstlingswerk *Das kleine Arschloch* auch in drei verschiedenen Fremdsprachen kaufen. Hier parliert das kleine Arschloch flüssig und gekonnt in Französisch, Italienisch und Englisch. Zwar leidet der Humor bei der Übersetzung ein wenig, aber trotzdem ist ein *Arschloch* in der Landessprache ein willkommenes Gastgeschenk.



## 3x3 Eyes: Part 2

Wer angesichts des Altersfreigabeschildes "Ab 18" auf der 3x3 Eyes: Part 2-Schach-

tel als heimlicher Voyeur an fernöstliche Zeichentrickerotik denkt, wird wahrscheinlich enttäuscht. Die Beschränkung wurde dem zweiten Teil (wie dem ersten Film übrigens auch) wegen der goremäßigen Gewaltdarstellungen verpaßt. Auf der Kassette befinden sich die Folgen Drei und Vier der japanischen OVA-Serie. Die Handlung schließt nahtlos an den Vorgänger an. Hauptdarsteller ist die niedliche Sanjian Unkara, die letzte Überlebende einer sagenhaften und sehr mächtigen Rasse von dreiäugigen Superwesen. Ihr größter Wunsch ist es, sich in ein Menschenmädchen zu verwandeln, dazu benötigt Sie aber unbedingt eine mysteriöse Statue. Dummerweise sind noch eine ganze Men-



# Ein Mensch wie Du und ich

Klar. Gegen Ausländer haben wir nichts. Im allgemeinen. Wie aber sieht es im Alltag aus? Machen wir da nicht vorschnell Fremde zu Feinden? Oft ganz unbewußt. Und nur, weil jemand anders aussieht, anders denkt, anders lebt.

Weil wir wenig von ihm wissen. Die Zeit ist reif für mehr Toleranz. Nur reden allein reicht nicht. Und Zeichen sind genug gesetzt. Denn Toleranz zeigt sich im Handeln.

Wenn Sie Information oder Unterstützung brauchen, weil Sie handeln möchten, schreiben Sie uns:  
Friedrich-Naumann-Stiftung, „Toleranz“,  
Königswinterer Straße 409, 53637 Königswinter.

Eine Fremde in Deutschland. Eine von 6,2 Millionen Ausländern, die bei uns leben.



# nicht.

**Toleranz  
zeigt sich im  
Handeln**

EINE INITIATIVE DER FRIEDRICH-NAUMANN-STIFTUNG.



# DARK SUN

UNTER DER DUNKLEN SONNE I  
**DIE GLADIATOREN VON TYR**



ge anderer Leute auf der Jagd nach diesem Artefakt. So gerät Sanjian Unkara nebst Anhang bei der Jagd auf die Statue zwischen die Fronten einer Horde Gangster, jeder Menge mieser Monster und einer geheimnisvollen Sekte.

Kann 3x3 Eyes zumindest noch zeichentechnisch überzeugen, hält sich die Spannung (wie bei der ersten Kassette) auch bei diesen beiden Folgen noch in Grenzen. Vielleicht steigert sich die Serie noch im Laufe der Zeit, momentan bleibt's beim eher durchschnittlichen Videospaß. Übrigens gibt es – zumindest in Japan – ein gleichnamiges Rollenspiel für das Mega CD (eine Anglo-Version kommt).



Name: 3x3 Eyes: Part 2  
Altersfreigabe: Ab 18 Jahre  
Länge: ca. 58 Minuten

## Sonnig

Wenn jemand die Kunst der Mehrfachvermarktung beherrscht, dann die amerikanischen Brettspiel-Gurus TSR. Am Anfang steht immer das Rollenspiel, dann folgt wahlweise das Buch zum Spiel oder das Programm zum Spiel oder im besten Fall gleich beides. Jüngstes Beispiel des kommerziellen Doppelschlags ist das "Dark Sun"-Buch-Spiel-duett. Passend zur Veröffentlichung des ersten "Dark Sun" Computer-Rollenspiels vonSSI liefert Goldmann die ersten Bücher einer mehrteiligen Reihe. In beiden Fällen folgen wir den Fantasy-Abenteuern einer knallharten Gladiatoren- und Heldenschar auf dem Wüstenplaneten Athas. Wer also via Rechner auf den Geschmack gekommen ist und nicht auf die ersten Szenario-Disketten warten möchte, kann sich jetzt staubigen Lesenachschub besorgen. Fantasy-Beduinen werden fündig unter:

**Dark Sun – Die Gladiatoren von Tyr**  
"Unter der dunklen Sonne 1"  
Goldmann Verlag  
ISBN-Nr.: 3-442-24573-7  
9.90 DM

# HAPPY SOFT

59154 Kamen • Postfach 1131  
Telefon: 02307/13241  
Fax: 02307/22775

Für Sie am Telefon: Kerin Demand  
Geschäftszeiten:  
Mo-Do 9-17 Uhr, Fr 9-15.30 Uhr

	PC	AMIGA	PC	AMIGA	PC	AMIGA
1869	78, DV	66, DV	Go Simulator	79, DH	Railroad Tycoon	39, EV
A-Train	90, DV	72, DV	Goal 1	59, DH	Railway Challenge	66, DV
Academy Set	42, DV	42, DV	Goal 2	64, DV	Rainbow Collection	27, DH
Aces over Europe D	74, DV	74, DV	Goal 3	78, DH	Reach 1.1 Skies	45, DH
Air Combat Class.	78, EV	78, EV	Grand Prix unlimited	59, DH	Real Baron	66, DV
Airbus A 320	66, DV	66, DV	Hannibal	78, DV	Mission Disk 1	66, DV
Airbus A 320 Amer.	84, DH	84, DH	Hardball 3	66, EV	Return o.L. Phantom	90, DH
Alien Breed 2	48, DH	48, DH	Harrier Jump Jet	96, DH	Return to Zorro	78, DH
Alien Breed	54, DH	54, DH	Hattrick!	78, DV	Rex Nabula	39, DH
Alien Breed SE 92	25, EV	25, EV	High Command	79, EV	Ringworld Ravenna	66, DH
Alone in The Dark	84, DV	84, DV	Hired Guns	81, DH	Rise of The Dragon	39, DH
Ambermoon	78, DH	78, DH	History Line 14-18	66, DV	Robocop 3	59, DH
Ambermoon	84, DH	84, DH	ROI	42, DH	Sam-Max	72, EV
Ambermoon	66, DV	66, DV	Hook	29, DV	Scenarios	66, DV
Anastasi	57, DH	57, DH	Human Rare Standal	49, DV	Schatz Silberstein	84, DH
Assassin's Creed	27, DH	27, DH	Humans	40, DH	Seal Team	84, DH
Aufschwung Ost	66, DV	66, DV	Hyperspeed	29, DV	Sens. Sorcer 92/93	53, DH
8 17 Flying Forts	90, DH	90, DH	Ice	89, DV	Seven D.L. Gold 2	66, EV
Battle Chess 4000	66, DH	66, DH	Incredible Deluxe	72, DV	Shadow o.L. Camel	84, DH
Battle Team	72, DH	72, DH	Incredible Machine	66, DV	Shadowcaster	78, DH
Battle Team 2	48, DH	48, DH	Indiana Jones 4	84, DV	Shuttle	39, DH
Batooka Sue	78, DV	78, DV	Ishar 2	60, DV	Silent Service 2	78, DH
Belroyal al Kandor	75, DV	75, DV	Jark Nicklaus Golf	32, DH	Silverball	54, DH
Big Sea	66, DH	66, DH	Jimmy White Snook	69, DH	Sim Ant	78, DV
Blaster	48, DH	48, DH	Jordan in Flight	79, DH	Sim City Deluxe	78, DV
Blowdown	19, DH	19, DH	Jurassic Park	66, DV	Sim Earth	84, DH
Body Blows	54, DH	54, DH	Kaspovs Gambit	79, DH	Sim Farm	78, DV
Body Blows Gelat.	48, DH	48, DH	Kingmaker	66, DV	Sim Life	84, DH
Burdon	32, DH	32, DH	Kings Quest 6	77, DV	Simon the Sorcerer	84, DV
Burg Bomb	60, DH	60, DH	Kurby's Fun House	54, DH	Skat 92	60, DV
Bund. Mon. Prof. 2.0	66, DV	66, DV	Lands of Lore DV	59, DV	Soccer Kid	59, DH
Burning Steel	78, DV	78, DV	Laure Bow 2	66, DV	Space Hulk	84, DH
Dato 1 America	36, DV	36, DV	Legends of Kyrodia	66, DV	Space Legends	72, DH
Dato 2 Supersch.	36, DV	36, DV	Leisura 5, Larry 5	66, DV	Spare Du. 1-4 Comp	79, EV
Burntime	78, DV	78, DV	Leisura 5, Larry 6	74, DV	Spare Quest 4	59, DV
Castles	66, DH	66, DH	Lemmings 2	78, DH	Spare Quest 5	66, DV
Dato Disk	30, DH	30, DH	Les Money Last LA	39, DV	Spare Quest 6	79, DV
Castles 2	66, DH	66, DH	LHK Attack Chopper	39, DH	Special Forces	39, EV
Chaos Engine	49, DH	49, DH	Links 386 Pro	89, DH	Speedball 2	25, EV
Christopher Columbus	78, DV	78, DV	Firestone 2 (386)	45, DH	Star Trek	79, DV
Chuck 1 Air Combat	66, DV	66, DV	Pebble Beach (386)	45, EV	Starlord	79, DH
Civilization	90, DH	90, DH	Lincoln	54, DH	Steel Empire	59, DH
Comanche	84, DV	84, DV	Lords of Power	78, DV	Street Fighter 2	84, DH
Mission Disk 1	48, DV	48, DV	Lords of Time	59, DH	Strike Commander	54, DH
Combat Air Patrol	59, DH	59, DH	Lost in Time	84, DV	Speech	42, DH
Cool Spot	54, DH	54, DH	The Last Viking	78, DV	Striker	39, DH
Cool World	72, DH	72, DH	Lothar Math Nix	66, DV	Striker 2	66, DV
Crazy Sports Football	66, DH	66, DH	Lotus 3	60, DH	Strip Poker 2	29, DH
Crusaders of Dark	84, DV	84, DV	Lotus Compil. (1-3)	54, DH	Stronghold	66, EV
Crystals of Endoria	78, DV	78, DV	Luna al Tempres	39, DV	Subwar 2050	89, DH
Dark Queen a Kryon	78, DV	78, DV	Mad News	79, DV	Superfrag	48, DH
Darkspeed 1.5	49, DV	49, DV	Mad TV	79, DV	Syndicate	78, DV
DSA	78, DV	78, DV	Maelstrom	84, DV	Talea Disk 1	39, DV
Des Stundengies	44, DV	44, DV	Monter Mansion 2	84, DV	Talea o. Break Pmb.	66, DV
Death King a Kryon	78, DV	78, DV	Mountain 2	25, DH	Talea o. Break Pmb.	90, DH
Deluxe P. 4.5 AGA	186, DV	186, DV	McDonald Land	50, DH	Teacrowy Thomas	39, DH
Der Patzner	66, DV	66, DV	Micro-Master Gall	94, DH	Terminator 2	29, DH
Desert Strike	60, DH	60, DH	Might and Magic 3	78, DV	TFX	84, DH
Die Schöne a. Blot	77, DV	77, DV	Might and Magic 4	78, DV	Theatre of Death	59, DH
Die Siedler	78, DV	78, DV	Might and Magic 5	84, DV	Theatre of War	79, DH
Discovery	29, DV	29, DV	Monkey Island 2	78, DV	Tornados	54, DV
Dragonlight	90, DH	90, DH	Marph	49, DH	Troops n Treasures	60, DH
Double Dragon 3	25, DH	25, DH	Martel Kombat	60, DH	Tricks	45, DH
Draic	78, DH	78, DH	Napoleonic	79, DH	Turkian 3	59, DH
Dune 2	60, DV	60, DV	NHL Hockey	78, DH	UGH 1	29, DH
Dungeons Master	54, DV	54, DV	No Second Place	57, DH	Ultima 7	78, DV
Dynasty Warriors	66, DV	66, DV	One step beyond	48, DH	Ultima 7-2 Serp's	78, DH
Dynasty Warriors	66, DV	66, DV	Overlord	49, DH	Ultimate Silver Seed	42, DH
Eco Quest	39, DH	39, DH	Paradise Island	66, DV	Ultima 8	79, DH
Enhacker Manager	78, DV	78, DV	Paritk Strike	84, DH	Ultima 8 Ac. Pack	39, DH
Elite 2	66, DH	66, DH	Patrol	79, DH	Ultima Trilogy	39, DH
Flysim	66, DV	66, DV	Penthouse Hot Humb	36, DV	Ultima Underworld	72, DH
Empire Deluxe	78, EV	78, EV	Penthouse Deluxe	54, DV	Ultima Underw. 2	72, DH
Fiber des Thron	72, DV	72, DV	Pinball Dreams	59, DH	Ultimate Adventu.	60, EV
Eye of Beholder 1	79, DV	79, DV	Pinball Fantasies	54, DH	Val o. Victory 4	69, EV
Eye of Beholder 2	78, DV	78, DV	Pinball Wizard	21, DH	Val o. Victory 5	79, DV
F 15 Str. Eagle 3	90, DH	90, DH	Pirates Gold	89, DV	Viking Fights	60, DH
F 17 Challenge	29, DH	29, DH	Pirates 3	32, DH	Wall Str. Manager	79, DV
Falcon 3.0	90, DV	90, DV	Police Quest 3	39, DH	Warlords 2	76, EV
Miss. Disk 2 MIG29	54, DH	54, DH	Police Quest 4	72, DH	Ween	84, DV
Fallen Empire	84, DV	84, DV	Populous 2	30, DH	Wing Comm Edition	84, DH
Fields of Glory	90, DH	90, DH	Powermanger	66, DH	WC 2 Sp. Op. 1+2	49, DH
Fire And Ice	54, DH	54, DH	Privateer	48, EV	Wing Comm Academy	63, DH
Flashback	66, DV	66, DV	Prime al Persia 1	32, DH	WWF Wrestling	29, DH
Flugsimulator 5.0	126, DV	126, DV	Prime al Persia 2	67, DH	WWF Wrestling 2	66, DH
Football Manager 3	69, DV	69, DV	Privateer	84, DH	X-Wing	72, EV
Forgotten Castle	78, DV	78, DV	Privateer Speech	39, DH	X-Wing 2	84, DH
Formula One GP	90, DH	90, DH	Project X	27, DH	X-Wing Upgrade Kit	42, DV
Freddy Pharkas DV	33, DV	33, DV	Prophecy of Shadow	79, DV	Xenobots	72, DH
Games - Summer Cha	69, DH	69, DH	Purity	39, DH	Yo! Joe!	59, DH
Games - Winter Cha	69, DH	69, DH	Quest for Glory 3	66, DV	Zeppelin	77, DV
Gateway	60, EV	60, EV	Quest for Glory 4	27, DH	Zool 2	42, DH
Gateway 2	60, EV	60, EV	Railroad Deluxe	79, DH	Zool 2	49, DH
ICHA	108, DV	108, DV				
7th Quest	126, DH	126, DH	ICHA 2	108, DV	Minicem	84, DH
Burning Steel	84, DV	84, DV	Iron Heix	79, DV	Propolator	66, DH
Runtime	79, DV	79, DV	Jurassic Park	66, DH	Rebel Assault	90, EV
CD-Rom Edition 1	66, DV	66, DV	Kings Quest 5	59, DH	Return to Zorro	89, DH
O. Gauer - Maria Miss	84, DV	84, DV	Kings Quest 6	84, DH	Ripcord	66, EV
Der Patzner	84, DV	84, DV	Labyrinth of Time	69, EV	Ryder Cup	66, DH
Eye of Beholder 1-3	84, DV	84, DV	Lands of Lore	79, DV	Sacr. Weapon of LW	69, EV
Freddy Pharkas	79, DH	79, DH	Legend of Kyrodia	78, EV	Space Quest 4	78, DH
Goblins 3	90, DH	90, DH	Lord of the Rings	90, DH	Super Strike Comm.	84, DH
Goblins 3	76, DV	76, DV	Lost in Time	90, DH	TPK	66, DH
Golden 7 Comp.	90, DV	90, DV	Lucas Art Caesar	78, DV	Ultima 2	60, DH
History Line	60, DV	60, DV	Monter Mansion 2 D	84, DV	Ult. Underworld 1+2	84, DH
INCA	108, DV	108, DV	Monter Mansion 2	84, DV	Wing Com. 1 Edition	66, DH

**Superpreise** Händleranfragen erwünscht **Superpreise**  
Versandkosten: 8,- DM, versandkostenfrei bei Bestellungen ab 250,- DM  
Lieferung per Nachnahme + 4,- DM + Gebühr für Zahlkarte/Vorkasse  
Ausland: nur Vorkasse + 15,- DM Versandkosten - es gelten unsere AGB  
\* = bei Drucklegung noch nicht verfügbar - Irrtum und Änderung vorbehalten



# SPIELE

Farbig, preiswert, superklasse, gnadenlos



## Die Maniac-Mansion-1&2-Spiele-Power für PC

Evo Hoag

Der schnellste Spielehit des Jahres: „Maniac Mansion 2, Der Tag des Tentakels“, hier auf unterhaltsamste grandios gelöst. Aber nicht nur die neueste Version des Kultspiels von LucasArts wird geknackt, auch der Klassiker „Maniac Mansion 1“ wird noch einmal vom Keller bis zum Speicher durchleuchtet.

1993, 128 Seiten

ISBN 3-87791-508-6

DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,-



## Die X-Wing-Piloten-Power für PC

Richard Eisenmenger

Ausgezeichnetes Pilotenhandbuch zum großen Kultspiel aller Star-Wars Fans. Das Spiel ist nicht leicht. Hier führt ein Profi durch die Galaxis. Ein Muß für jeden X-Wing-Anwender.

1993, 224 Seiten

ISBN 3-87791-443-8

DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,-



## Die ... Quest-Spiele-Power

für PC und Amiga

Christian Ragge

Spielführer zu der berühmten Spielereihe von Sierra, alle Versionen von Space Quest, King's Quest, Police Quest, Eco-Quest und Quest for Glory werden gelöst, wobei die jeweils neueste Version am ausführlichsten besprochen wird. Das Buch enthält einen Fortteil mit den besten Bildern aus jedem Spiel!

1993, 229 Seiten

ISBN 3-87791-500-0

DM 24,80, sFr 23,80, öS 193,-



## WEITERHIN LIEFERBAR

### PC Spiele '93

H. Lenhardt/B. Schneider

100 aktuelle Spiele im Test.

1992, 275 Seiten, 1 Diskette

ISBN 3-87791-371-7

DM 39,-, sFr 37,-, öS 304,-

### Die Geheimnisse des Wing Commander II

Mike Horison

1992, 240 Seiten

ISBN 3-87791-359-8

DM 29,-, sFr 28,-, öS 226,-



## Adventures

Rainer Babel and friends

Ein Genre-Führer der Spitzenklasse, farbig und höchst unterhaltsam. Mit Komplettlösungen zu den berühmtesten Adventures und einer PowerPlay-Liste mit den besten Adventures überhaupt. Ein „Muß“ für jeden Computer-Abenteurer. Und das sind die Hits: Eric, the Unready; Alone in the Dark; Indianer Jones and the Fate of Atlantis; Laura Bow; Legend of Kyrandia; Maniac Mansion 2; The Day of the Tentacle; Monkey Island 2; Lee Chuck's Revenge; The Last Files of Sherlock Holmes; Space Quest 5; Freddy Pharkas; Frontier Pharmacist.

1993, 216 Seiten,

ISBN 3-87791-472-1

DM 24,80, sFr 23,80, öS 193,-



## Die Lemmings-2-Spiele-Power

für PC und Amiga

Rainer Babel

Nur ein ausgefuchster Retter kann diesmal die Grünschnäbe vor dem Untergang bewahren. Lemmings 2,



The Tribes ist nicht gerade leicht.

Vor allem in höheren Levels ist manche harte Nuß zu knacken. Mit diesem tollen Buch jedoch kann man endgültig zum Super-Lem werden: In raffiniert montierten, farbigen Bildern werden auch die schwierigsten Levels genial gelöst und alle Goldmedaillen gewonnen!

1993, 128 Seiten,

ISBN 3-87791-494-2

DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,-



## WEITERHIN LIEFERBAR

### Amigo Spiele II

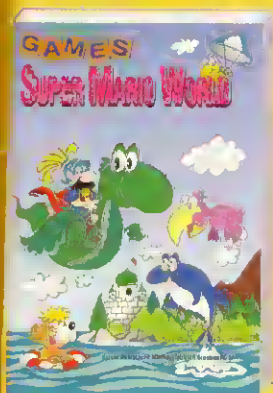
Die bekanntesten und interessantesten Amiga Spiele im Überblick.

1992, 272 Seiten, ISBN 3-87791-381-4

DM 39,80, sFr 37,80, öS 310,-

# POWER

lösungsorientiert für jeden Spielefreak



## Super-Mario-World Super Nintendo

R. Babel/J. Matheuzig/  
U. Krackenberger

Mario auf Super NES! Der Super-Hit! Hier das Buch zum Spiel, das nichts (aber auch gar nichts) ausläßt! Man liest, wie man spielt, und bekommt so eine Komplettlösung, und ein vollständiges Steuerungs-ABC für Mario und Yoshi. Zusätzlich gibt es zu jedem Kapitelanfang raffiniert montierte Bilder für den totalen Überblick, die alle Geheimnisse lüften. Optimaler Spielspaß für jeden Mario-Fan! Das durchgehend vierfarbige Buch zum sensationellen Preis. 1993, 128 Seiten  
ISBN 3-87791-453-5  
DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,-



WEITERHIN LIEFERBAR

## Game Bay Band 1

R. DeMaria/Z. Meston

Dieses Buch führt Sie noch tiefer in die Geheimnisse der Game-Bay-Spiele. 1992, 278 Seiten  
ISBN 3-87791-357-1  
DM 29,-, sFr 28,-, öS 226,-



WEITERHIN LIEFERBAR

## Die Geheimnisse der Mega Drive Spiele

R. DeMaria/Z. Meston/A. Locker

Beschreibt 47 Mega-Drive-Spiele. Mit vielen Tips.

1992, 269 Seiten, ISBN 3-87791-306-7, DM 29,-, sFr 28,-, öS 226,-



## Die neue Mega-Drive-Spiele-Power Sega Mega Drive

Eva Haag

Ein toller, ausführlicher Spieleführer zu den phantastischsten, genialsten und neuesten Spielen auf der Sega-Mega-Drive-Konsole. Viele, durchgehend farbige Bilder und zahllose Tips und Kniffe sorgen für streßarme Spiel-Sessions. Mega-Spaß und eine ruhige Joypadhand sind garantiert! Flashback, Another World, Alien III, Global Gladiator, Tiny Toon Adventures, Ecco, der Delphin, World of Illusion u.v.m.

1993, ca. 220 Seiten

ISBN 3-87791-499-3

DM 24,80, sFr 23,80, öS 193,-

## Game Bay Band 2

R. DeMaria/Z. Meston

Geheimnisse von Blades of Steel, Bubble Babble, Burai Fighter Deluxe, Castlevania II.

1992, 238 Seiten

ISBN 3-87791-358-X

DM 29,-, sFr 28,-, öS 226,-

## Die Super-Nintendo-Spiele-Power

Super Nintendo

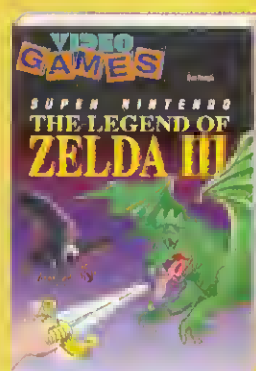
Eva Haag

Erster Band einer neuen, farbigen Buchreihe mit jeweils drei aktuellen Topspielen. Band 1: Cybernator, Push Over, Magical Quest. Ein farbiges Buch zum irrsinnigen Preis. Mit vielen Tips und Tricks.

1993, ca. 128 Seiten

ISBN 3-87791-503-5

DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,-



## The Legend of Zelda III Super Nintendo

Eva Haag

Das ausführliche Superbuch zum Kultspiel! Es begleitet Sie auf der gefährvollen Reise durch die phantastische Welt des Spiels. Alle Rätsel werden gelöst, beste Kampfstrategien vorgeschlagen und viele Extras gefunden.

1993, 250 Seiten

ISBN 3-87791-413-6

DM 29,80, sFr 28,80, öS 232,-

Markt & Technik-Produkte erhalten

Sie im Buchhandel, Warenhaus

und im Fachhandel. Sie können

aber auch direkt bei uns bestellen.



## BESTELLCOUPON

Bitte schicken Sie mir:

1085/2

- ☐ 91588 Die Maniac-Mansion 1 & 2-Spiele-Power
- ☐ 91500 Die... Quest-Spiele-Power
- ☐ 91472 Adventures
- ☐ 91443 Die X-Wing-Piloten-Power
- ☐ 91494 Die Lemmings 2-Spiele-Power
- ☐ 91371 PC Spiele '93
- ☐ 91359 Die Geheimnisse des Wing Commander II
- ☐ 91381 Amiga Spiele II
- ☐ 91453 Super Mario World
- ☐ 91503 Die Super-Nintendo-Spiele-Power (Lieferbar Ende Januar 1994)
- ☐ 91413 The Legend of Zelda II
- ☐ 91306 Die Geheimnisse der Mega Drive Spiele
- ☐ 91499 Die neue Mega-Drive-Spiele-Power (Lieferbar Ende Dezember 1993)
- ☐ 91357 Game Bay Band 1
- ☐ 91358 Game Bay Band 2

Den Rechnungsbetrag zuzügl. DM 6,- Versandkosten zahle ich:

per ☐ Nachnahme

per ☐ beiliegendem Verrechnungsscheck

Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen:

Name: .....

Straße: .....

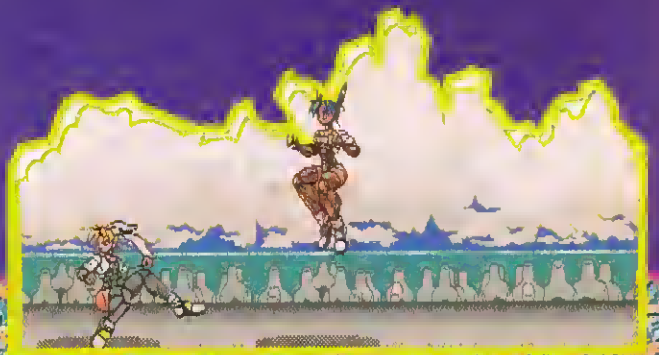
PLZ/Ort: .....

Ein senden an:

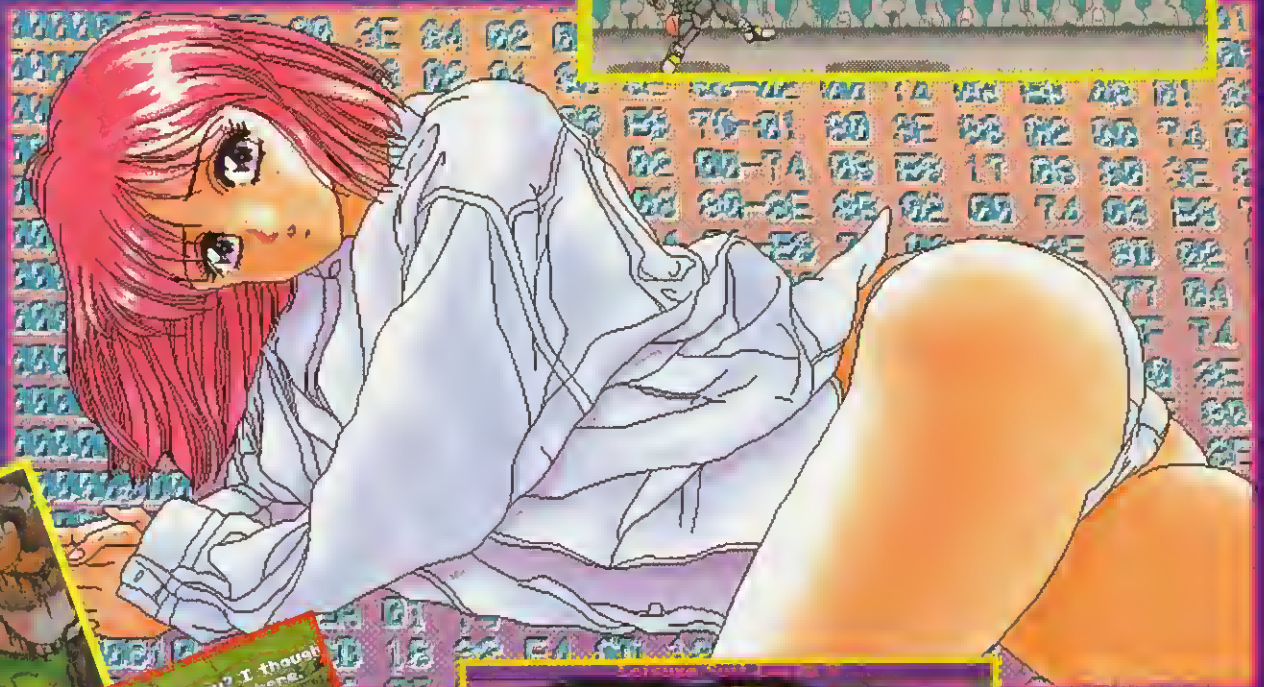
Markt & Technik Buch- und Software-Verlag GmbH & Co., Hans-Pinsel-Str. 9b,  
85540 Haar oder per Fax an 089/4 60 03 2 00



Sex & Gewalt:  
Die Robobabes liefern sich Gefechte



Westwood  
kommt  
gewaltig:  
Kyrandia 2



Wer macht's  
am längsten?  
Larry geht in die  
sechste Runde.

POWER  
PLAY

◆ 2 ◆

erscheint am  
12. Januar 1994

Im neuen Z. Überraschung unserer Redaktionscrew und Euch bieten wir jetzt etwas wahnsinnig Aufregendes: eine Vorschau auf die kommende Ausgabe mit 100 Prozent Erfolgsgarantie. Kein wildes, "Der Hersteller hat nicht rechtzeitig geliefert", oder, "Die Post hat Euer Päckchen nach Sibirien geschickt". Also Obacht: Alle Spiele, die wir für die nächste Ausgabe ankündigen, sind auch tatsächlich in dieser Ausgabe drin. Vor allem Adventurefans wird in der nächsten POWER PLAY das Wasser im Munde zusammenlaufen. Brennen wir doch für Euch ein wahres Feuerwerk an heißen Softwareknallern ab. Mit von der Testparty sind die amourösen Abenteuer des Mega-Machos **Larry 6**, die Märchenprogramme **Xanth** und **Legend of Kyrandia 2**.

Für die actionorientierten Spieler bieten wir Tests zur Erosprügelei Metal Lace: **The Battle of the Robobabes** und die PC-Variante des heftig umstrittenen Kickvergnügens **Mortal Kombat**. Da Maxis nach Sim City 2000 nicht die Kelle aus der Hand gelegt hat, präsentieren wir das neueste Strategiespiel der kalifornischen Simeasten. Im Strategieknaller **Unnatural Selection** tummelt Ihr am Gen-Schneidetisch Killermutanten zusammen, um eine Insel von Monstern zu befreien. Als finalen Abschluß der nächsten POWER PLAY küren wir die besten Spiele des Jahres. Außerdem verlosen wir bei einem flotten Gewinnspiel einen fetten 486er mit allen Schikanen.



# SoundWave32



## Die SOUND- REVOLUTION für Ihren PC

Endlich ist sie da! Orchid SoundWave32, die erste Soundkarte mit Wave Table und Digitalem Signalprozessor (DSP) weckt Ihre Sinne wie keine andere Karte, insbesondere keine der herkömmlichen 8-Bit oder 16-Bit Karten mit der antiquierten FM-Technik.

SoundWave32 – das ist, als ob Sie vier und mehr Karten in einer haben: Sound-Blaster/AdLib, Windows Sound System, Roland MT-32 Synthesizer, General MIDI und außerdem ein MPU-401 MIDI Interface.

Die SoundWave32 bringt eine neue Dimension der Realität in Ihre Spiele und eindrucksvolle Durchschlagskraft für Ihre Präsentation, denn die SoundWave32 unterstützt im Kombi-Mode verschiedene Sound-Standards gleichzeitig.

Die SoundWave32 erhalten Sie komplett mit Lautsprechern, Mikrophon, Hi-Fi Kabel und drei Software-Paketen (Sound Impression, Action!, Wired for Sound).

Außerdem von Orchid: GameWave32 und Double-Speed CD-ROM Laufwerk CDS 3110 mit Audiotasten und "Power Saving Laser".



**4 Jahre  
Garantie**



20 MIPS Prozessorleistung und 8 MBits Musik und Effekte warten im Wave Table darauf, den Sound Ihres PC zu revolutionieren.

**Worauf warten Sie?**

**VON ORCHID**

**Multimedia für Heute und Morgen**

**Distributoren:**

**CHS**

Ohepark 2 • D-21224 Rosengarten-Nerndorf  
Tel: (0 41 08) 1 21 37 • Fax: (0 41 08) 12 23, 12 84

**Profi-Soft**

Eversburgerstraße 34-36 • D-49090 Osnabrück  
Tel: (05 41) 12 20 65 • Fax: (05 41) 12 24 70

**Systemhaus Waibel**

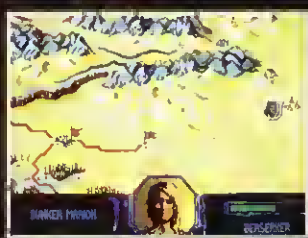
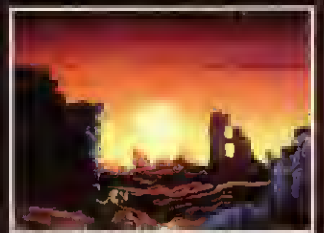
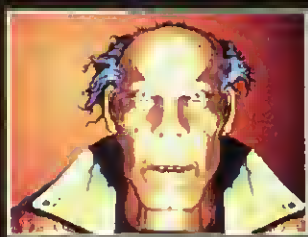
Ettlingerstraße 9 • D- 76307 Karlsbad  
Tel: (0 72 02) 23 12 • Fax: (0 72 02) 26 17

**Darius (Österreich)**

Andreas-Huger-Gasse 56 • A-1220 Wien  
Tel: (0043) 1 23 45 550 • (0043) 1 23 45 5515

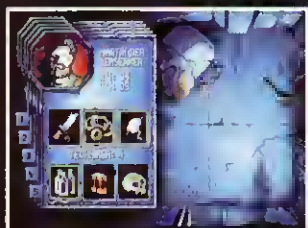


# BURNTIME



Wenn Geld nichts mehr zählt, Du um jeden Bissen kämpfst, wenn Du Deine Haut gegen Regen schützen mußt, und selbst die Sonne Dein Feind geworden ist,

... dann ist **BURNTIME**



Feilschen, Überlisten, Planen, Besiegen  
... mit einem Wort - **Überleben!**



Erhältlich für Amiga und MS-DOS VGA ab Ende August 1993!

MAX DESIGN, COMPUTERSPIELE GMBH & CO, Waldenburger Straße 13, D-33098 Paderborn

Tel. (0) 52 51 - 74 05 21 / Fax (0) 52 51 - 74 06 21